

Настольная ролевая игра с жанре мистического фэнтези

calls

Книга правил

*Там, светом опаленный,
Во тьму бездонную низвергнут ангел.
В отчаянье он к небесам взывал беззвучно.
Но те не отвечают никому.*

*Все потому, что ненавистью воспылав,
Дух первозданный не заметил,
Как небеса разграблены давно.
И нет помех огню и дьявольскому пиру.*

Тьма грядет...

...

...Смерть будет править миром.

Авторы

Задумка, автор, текст, оформление
– Лобазов Денис

Правка и редакция:

-

Благодарности:

Евгений Литвин, Павел Ильин, Юрий Дюков,
Константин Леонов
– за отличные подаренные идеи.

Художники:

Андрей Чуриков
Анна Юрчук
Богдан Тимченко
Валерия Архипова
Виктория Макарова
Дарья Симонова
Денис Лобазов
Ежи
Екатерина Кулешова
Елена Бутенко
Максим Бахарев
Мария Цехмистренко
Татьяна Горюнова
Тимур Хазаржан
Юлия Соколова

Обложка:

Шадрина Наталья

Плейтестеры:

Команда 1: Юрий Дюков, Константин Леонов, Мария
Цехмистренко, Гоар Гаян, Евгений Краснов.

Команда 2: Никита Шикин, Максим Таргунаков,
Арсений Макарычев, Андрей Лялин, Александра
Леонова.

Команда 3: Ольга Мищук, Максим Бахарев, Андрей
Шумеляк, Полина Никитина, Анна Костина.

Команда 4: Виталий Кузнецов, Виктория Макарова,
Михаил Клепиков, Влад Гончаров, Анастасия
Уланова.

Команда 5: Екатерина Кулешова, Павел Ильин, Антон
Хантимиров, Татьяна Горюнова, Никита Мезенин.

Команда 6: Александр Язвинский, Ника Лебедева,
Сергей Бальцер, Александр Стрепетиллов, Наталья
Шадрина.

Команда 7: Алена Хасанович, Ксения Бирюкова, Вера

Азбите, Александр Зубец, Александр Карачаров.

Команда 8: Андрей Чуриков, Дарья Симонова,
Андрей Жигалов, Станислав Рогкустов, Игорь
Пономарев.

Команда 9: Андрей Корягин, Алексей Ланг, Дмитрий
Гудков, Владимир Троянов, Максим Бабенко.

Команда 10: Дмитрий Безруких, Анастасия
Оспенникова, Дмитрий Шкода, Ангелина
Воробьева, Елена Желонкина.

Команда 11: Евгения Шарайкина, Мария Гидзинская,
Михаил Стерхов, Алексей Обмолин, Юлия
Соколова.

Команда 12: Богдан Тимченко, Лиза Родионова, Ира
Стольников, Сергей Чурсин, Дмитрий Заполин,
Ярослав Федулов.

Команда 13: Дарья Мостовская, Сергей Чувасов,
Алексей Мурзенко, Александр Бычков, Андрей
Пусев.



Содержание

Глава 0 Пролог.....	
Глава 1: Тропою Грёз.....	
Целостность.....	
Триады правил.....	
Кубик эффекта, кубик провала.....	
Основные понятия.....	
Шаги по созданию персонажа.....	
Глава 2: Биографии и характеры.....	
Родина.....	
События прошлого.....	
Репутация.....	
Характер.....	
Резонанс.....	
Вспомогательные детали.....	
Глава 3: Врождённое и приобретённое.....	
Раса.....	
Дары и Пульсы.....	
Дух...	
Базовый уровень	
Искры Жизни	
Глава 4: Классы и отличительные черты	
Архетипы	
Статистика	
Особенности и недостатки	
Глава 5: Навыки	
Боевые	
Техники	
Выносливость	
Манёвры	
Социальные	
Разговорные	
Знания	
Ухищрения	
Мистические	
Экстрасенсорика	
Нить	
Ид	
Специализации	
Конструктор заклинаний	
Глава 6: Тренировки	
Описание ячеек верхней части доски тренировок	
Описание ячеек нижней части доски тренировок	
Глава 7: Лазурные Огни	
Личное имущество на Тропах	
Деньги	
Правила веса	
Броня	
Оружие	
Иные предметы	
Приют	

Пример создания персонажа

Глава 8: Бой	
Действия	
Комбо	
Травмы	
Добивания	
Иные разные правила опасностей	
Глава 9: Бытие, жизнь, смерть	
Хиты	
Адреналин	
Иные опасности	
Вдохновение	
Статусы	
Глава 10: Действующие	
Творец, новатор... Действующий!	
Создаем собственную Тропу	
Инструменты ДМа	
Опыт	
Система первой встречи	
Система первого приключения	
Девятиэтажка	
Посещение миров	
Языки	
Преодоление Лимита	
Психологические состояния	
Нарративные права Действующих	
Быстрое создание Комнат	
Генерация Тропы	
Глава 11: Тропы	
Общий обзор игрового мира	
Стилистика игры	
Глава 12: Книга монстров	
Конструктор противников	
Специальные правила монстров	
Ангел Хаоса	
Бионт	
Ведомый	
Дуал	
Дирр	
Застрявший	
Зомби	
Конструкт	
Призрак	
Скелет	
Трохея	
Энтропия	
Ознакомительный игровой модуль «Сибирь»	
Глоссарий	
Лист персонажа	
Послесловие	

Пролог

Демоны внутри

[Утопия]

Дружище, да расслабься, не дергайся уже - поздно. Мы с тобой теперь надолго вместе, пожалуй, навсегда. В общем-то, плохого в этом ничего нет, ведь ты теперь живой, совсем живой, не в коме. Ты не благодари - я щедрый ведь. Но тут, пока ты спал на перекрестках сознаний и душ, много чего поменялось. Помнишь который год шел? Так вот прошло около столетия. А вы, люди, существа циничные и жадные, вечно хотите добиться блага для себя любимого. Так вот общество ваше дошло до того, что сотворило утопию. Прямо настоящую, без войн и насилия. Целый век люди шли к этому. В итоге, ликуя, создав свою мечту, вы назвали тот момент Становлением, а летоисчисление началось с самого начала. Забыть прошлое и невзгоды - не роскошь ли? Ладно-ладно, не осуждаю.

[Параллели]

Ты мог не заметить, но кроме вашего идеального мирка существует - Параллель, наш мир. Только сдается мне, что миры наши не слишком параллельны, ведь с некоторого времени они начали сливаться. Наш мир проступает в вашем, островками. А ваш мир рвет наш на части. Что вызвало смещение не ясно. Известно лишь то, что из-за разницы в пространстве, в самом определении материального, наш мир гибнет. И мы пытаемся бежать из него, ведь всем хочется жить.

Только вот шагнуть за Параллель, так, чтобы разум не потерять, не каждый может. От природы невозможно. Это дано лишь самым сильным из нас. И чем чаще мы шагаем, тем тоньше стена между Параллелями. В последнее время она стала похожа на бетонную стену жилого дома. Шагая через нее, ты идешь, словно по внутренней вкладке, по потайному проходу. Если у тебя получается, то есть все шансы оказаться в мире людей.

Мы идем.

И нас много.

[Аналоги]

А теперь очередной вопрос на миллион: кто же мы? О, когда-то нас было действительно много. Но в последнее время что-то, откровенно говоря,

дела идут не очень хорошо. Далеко не все из наших смогли перешагнуть Параллель. Когда шагаешь, мало просто побороть стену между мирами, нужно еще и найти свой аналог в вашем мире. Другими словами, нужно найти самого себя, но живущего среди людей, своего Дуала.

Без дуала мы не можем существовать в вашей реальности, ведь само понятие материи у нас различно. Между нами и нашими Дуалами может быть заключен Договор. Договор привязывает нас, буквально сливает наши души, делая двумя существами с одной душой. Мы и Дуалы идентичны, мы едины, мы - ваше внутреннее я, скрытое за бессознательным и идеями. Мы - ваш внутренний демон. И имя нам - Иннеры.

[Демоны]

Знаешь, ведь мы никак не связаны с вашим миром, кроме как вами, Дуалами. Не связаны с вашей религией и верованиями. Мы существуем вне выдуманной вами мистики. Но ирония в том, что мы выглядим очень похоже на выдуманных вами демонов. Наша форма неприятна вам, для вас мы ужасающие, монстры, олицетворение чего-то зловещего.

Но мы лишь беженцы, ищущие новый дом. В этом наше преступление?

Плохо думают о нас из-за Иннеров, которые не нашли своих Дуалов. Такие слабы духом, и, шагнув через Параллель, не могут сохранить свой разум. Поскольку проявить полностью в вашем мире они себя не могут, то ищут своих жертв с Параллели, застряв в Стене. В вашем мире они похожи на призраков, полтергейстов, тех же демонов. Но все это бывшие наши собратья. И это одна из причин, почему нам нужно готовиться к бою - иначе безумия из-за Параллели не избежать.

Из-за слияния миров множество деталей нашего пространства начинает проявляться и у вас. Но это как капнуть одного цвета в другой - получится что-то третье. Из слияния миров редко выходит что-то хорошее.

Искажение влияет на все сущее: материю, физические законы, привычные вам, но для нашего мира фантастичные. Искажения порождают немало опасностей: мутантов, настоящих демонов. И это вторая причина, почему мы должны готовиться к сражениям.

Беда в том, что без меня, Иннера, тебе сражения не выиграть, уж прости. Искажение сильнее человека, но с Иннерами у вас есть весомое преимущество. Сливая души, мы объединяем и

наши силы. Тут есть три варианта: Иннер отдает все свое время жизни, чтобы жил и владел силами Дуал; Дуал отдает свою жизнь Иннеру, являясь его малоэмоциональным носителем; Дуал и Иннер делят тело и душу пополам - это сложнее всего. В зависимости от уровня связи у пары контрактников появляются свои силы. Контракт всегда отображается в глазах Дуала: у него вокруг зрачка начинает идти по часовой стрелке кольцо, словно цвет глаз приходит в движение. На самом деле, это отображение оставшихся жизненных сил первого или второго. Когда один из контрактников умирает - кольцо останавливается.

Искать своего Дуала бывает легко тем, кто может прочесть свои Знаки Вселенной. Это типа вашего гороскопа, только наш - работает. Зная свой Галактиум, Иннер способен рассчитать своего Дуала по его особому знаку. Так я и нашел тебя. Тут кроется опасность: нередко Иннеры негативно влияют на сложившуюся психику Дуала, искажают ее. Это еще одна причина звать нас внутренними демонами. Мы - ваше ожившее безумие, олицетворение той опасности, что кроется в вашем разуме. Но нередко это и дает вам силы: безумием вы изгибаете пространство вашей реальности, впуская нас, вызывая Искажение. Нередко вы называете нас именами этих психических болезней. Там, откуда мы пришли, все состоит из мира идей. Но ваша реальность делает наш мир твердым, таким, что мы не можем в таком пространстве существовать. Вот мы вас и ищем.

Но кроме иннеров, дуалов ищут иные сущности, пришедшие с Параллели, но не с нашей, а с иной, не подвластной даже анализу наших умников. Может это сила Искращения, может еще одно измерение, проявляющееся по все той же причине. Но на вас и нас идет отдельная охота, вот последняя причина, почему мы должны быть готовы к схватке. Охотники - это кинты, как ни странно, но это ангелы: белые крылья, бесполое тело, ослепляющий свет - все дела. Но у них нет глазниц, лица больше похожи на монстров, а уж с какой силой они раздирают жертву... Обычные люди для них тоже жертвы, но Дуалы - самый лакомый кусочек. Так или иначе, это связано с Искращением, поэтому если мы хотим избежать уничтожения и вашего мира, то нужно быть готовым самим стать демоном. И сражаться.

Беда одна: чтобы я мог прийти к тебе на помощь, или чтобы ты принял меня с Параллели, нам нужно очень много времени и медитация. Не у

всех это выходит. Поэтому, как бы ни было это отвратительно, но нам нужны ангельские яйца, которые они откладывают в своих гнездах. Сами кинты бесполое, но надо же им как то множить свои силы. Вот они и делятся практически почкованием, оставляя что-то вроде огромных яиц, Ангельских Яиц (хоть это и циничное название). Дуалы ищут и держат их на солнечном свету, а затем на особом каменном алтаре-ложке разбивают оболочку, оставляя комок парящей энергии.

Используя такой алтарь, Дуал глотает проявившуюся энергию, а Иннеры тратят ее, чтобы воссоздать свое материальное тело в вашем мире. Помни, что Иннеры, по сути, бессмертны. Умирая, наше сознание возвращается к Дуалу, но вот если погибнет Дуал - это беда, смерть. Хорошо, что мы даем вам немало особых сил, но и их иногда бывает недостаточно. Нам же, Иннерам, бывает достаточно пары литров теплой газировки, колы, чтобы поддержать свою форму в вашем измерении, почувствовав себя живым.

Такие вот мы демоны.

[Портал]

Ты ошибаешься, если думаешь, что достаточно будет ходить по округе, выслеживая злодеев. Каждый из тех, кого мы частенько ищем, некогда был известным ученым или даже героем. Даже у кинтов могут оказаться причины делать то, что они делают. Но и мы не можем просто так оставить то, что так и лезет в вашу Параллель. Дуалов не так уж и много, а мир ваш большой. Поэтому нам приходится странствовать, искать древние места, куда почему-то тянет кинтов и дирров - Иннеров, сошедших с ума без Дуалов.

Однако не один ваш мир является полем для наших странствий. Искращение - штука странная. С ней нет ничего постоянного, нельзя предсказать или вычислить. Так что ничего удивительного, что было обнаружено место, куда частички наших миров стекались. Причем это не просто бездна без стен и структуры.

Это город. И принято его называть Порталом.

Портал - то еще местечко.

Это светлый город, где, казалось бы, все идентично миру людей, но раз в некоторый цикл целый пласт города сдвигается и заменяется пластом из иного измерения. В таких субизмерениях могут свободно расхаживать и кинты, и дирры, и Иннеры с Дуалами. Говорят,

можно обнаружить двери в домах субизмерений, ведущие в неизвестные места, миры, и даже в сам центр Смещения. Такие путешествия крайне опасны - почти никто не возвращается. Но кто знает, что именно скрывается за гранью?

[Итоги]

Вот и всё для начала. Путь наш далек - не пройти и за ближайшие годы. Да и там, куда мы направимся, время - это не совсем то, к чему люди привыкли. Так что приготовься - тебя ждет много приключений. И ничуть не меньше опасностей.

Идем, мой Дуал. Я же буду рядом.

Голос разума. Душа.

Внутренний демон.

Иннер.

Представьте себе... Последний коридор скрылся далеко за спиной. Вы стоите в совершенно новом пространстве: мрачном и неизведанном. Странное чувство рождается в груди при это виде. Словно воронка в самом нутре, которая заглатывает все ваше естество, при этом электрический ток пробегает по спине. Это явный признак того, что вы, избитые, истерзанные сражениями с монстрами, перешли на Тропу между миров. Делая свои первые шаги, как будто бы находясь в застенках таинственного дома, вы осознаете, что вам повезло. Ведь тут, измененные, но все же живые, вы не одиноки. Это ваш новый дом, Приют Странника.

Оказавшись в стенах Приюта, Вы понимаете, что все собравшиеся здесь люди - не простые проходимцы. Они - часть одной бесконечной истории, расписанной на здешних облупившихся стенах, накарябанной на непроглядных окнах. Своя история видна даже в шрамах присутствующих. Но единственное чувство, которое вы улавливаете, так это то, что все собравшиеся - часть одной команды.

Так... что же Вы будете делать дальше?

Здравствуй, дорогой читатель!

Перед тобой pdf стартовой версии книги правил настольной ролевой игры (НРИ) «Интегри: Тропы», и я могу попытаться угадать, что вы сейчас чувствуете.

Честно, когда мне говорят, что, мол, я тут придумал свою собственную систему, и (!) написал её, то смотрю я на этого человека скептически. Потому, что, многие мало-мальски опытные ведущие НРИ пытаются сварить что-то такое-эдакое. К сожалению, чаще всего они делают это ради того, чтобы избежать изучения других игровых систем, предпочитая изобрести эдакий велосипед, не думая

о том, что если хорошенько поискать, то для большинства задумок за десятилетия развития нашего общего хобби уже появилось достаточно замечательных игр. Как автор следующего текста я могу лишь заверить читателя в том, что для своей идеи Тропы я пытался найти подходящую игровую систему. Но к сожалению, если найденные правила и подходили, то не позволяли обыграть все важные детали или саму задумку как полагается. Поэтому, положив руку на сердце, у меня просто не было выхода.

Сколько существует видов хобби, а настольные ролевые игры выделяются из всех. Многие считают, что они – лучший тренинг на воображение и коммуникативность. Я сам написал об этом научную работу "Ролевая игра как фактор коммуникативной самореализации обучающегося". У игроков есть возможность почувствовать себя совершенно в ином окружении, а у ведущего есть возможность создать свою уникальную историю, и не просто поделиться ею с друзьями, но и дать им ее буквально прожить. В случае с Тропами каждый участник получает не просто возможность пережить ни с чем не сравнимый опыт, но и заглянуть в голову к окружающим, узнать, как видит сидящий рядом человек и мультивселенную, и само место между миров. Тропу.

Далее перед вами откроется игра, ядро правил которых называется «Интегри», а мир этой игры называется «Тропы». Это игра про путешествия по разным мирам в жанре ужасов и фэнтези. Она может окраситься в цвет городского фэнтези, может стать мистическим детективом, брутальным боевиком, а может быть и просто необычным долгим приключением по мистическим местам. Граней у Тропы много, но суть одна: ужасы потустороннего намного ближе, чем мы думаем, но человеческое восприятие этого потустороннего в корне неверно. И потусторонние силы этим пользуются.

Что касается правил, то в данной книге вы найдете сокращенную версию правил. В книге даются самые базовые описания, нужные для того, чтобы попробовать правила и мир игры. Однако вы не найдете тут всех многогранных аспектов создания персонажей. Тут не будет и детального описания Тропы. Но если сама идея и игра вам понравится, то обязательно загляните в полную версию правил.

Задумка изначально была играть в жизнь после смерти, но с тех пор, пока игра создавалась, очень сильно развилась. Да, Тропы - это мультивселенная, подразумевает, что существует

место между миров, а вокруг него, собственно, есть иные миры. Но основная задумка в том, что миры эти - декорации, места, через которые должны пройти герои, чтобы оказаться в иной части Тропы.

При этом жители миров понятия не имеют, что рядом с ними обитают потусторонние силы Тропы, что Странники между миров, а то и сами потусторонние силы, каждый день встречаются им воочию. Обычные люди не обращают на них внимания, не отличают от других обычных людей. Но Странники все сильно различаются, оставаясь при этом людьми.

Один Странник попал на Тропу, встретившись в родном мире с потусторонними силами. Второго потусторонние силы хотели превратить в раба, вырвав его душу на Тропу. А третий умер... но душа его из-за трагичных обстоятельств смерти застряла где-то между миров. И так с каждым из персонажей. Персонаж мог даже родиться на Тропе от родителей-странников. А еще интереснее, когда, достигая возраста 18 лет, персонаж вдруг осознает, что его настоящие родители на самом деле из иного мира. Порой иные миры, их жуткие обитатели вроде призраков, пожирателей душ или сил Хаоса, вторгаются в обычные миры, поглощая ни в чем неповинных людей в свои мрачные подпространства, вынуждая их выйти за грани родного мира. Так или иначе, сделав свой первый шаг на Тропу, назад выхода уже не будет: память о том, чей образ ушел из одного мира, постепенно тает, да и сам Странник может лишь на некоторое расстояние выглядывать в другие миры. На самой же Тропе их уже поджидают монстры, изголодавшиеся по скрытым в людях Искрам Жизни. Именно поэтому можно считать, что в игре есть элементы выживания и исследования местности.

Данная игра...

...всегда развивается и расширяется, поэтому важно уточнить текущую версию обновления. Рабочая группа всегда старается сделать качественный продукт. Мы правда очень хотим, чтобы вам понравилось!

Данная версия игры с обновлением от июля 2016

Если интересно поболтать с нами, то стучитесь:
<http://vk.com/expguild>

Skype, Steam, Origins, ВКонтакте, Twitter,

Facebook: furydante

aalustry@gmail.com

Когда-то история Тропы началась с одного сна, а продолжилась в ролевой игре и рассказах. Это игра о раздвоенности нашей личности. Тропа - это мистико-фантастика про иные миры, идея которой зародилась в моей голове еще в 2004м. Будучи подростками, мы с товарищами обсуждали схожие сны, которые видели с периодичностью примерно раз в месяц. Ничего удивительного в том не было, ведь мы были близкими друзьями. Но образы, которые мы выдумали и обсуждали, глубоко засели в моей голове. Далее же вы откроете мир мистических приключений, настольно-ролевую игру, полную опасностей и эпических событий. Лишь перелистните страницу, читайте и... воображайте.

- искренне ваш, Денис Лобазов.

- Не так-то просто научиться шагать по Слойм,- пожал плечами Горин.- Не рождаются с этим даром просто так, понимаешь?

Бриз посмотрел на глухую стену переулка, увенчанную своеобразным рисунком, который проступал сквозь кирпич. Обычные люди никогда бы не обратили на него внимания, но даже молодые Странники могли бы распознать в этом месте проход, своеобразную ниточку, оставленную после перемещения по Слойм, чтобы вернуться позже.

- Значит, его кто-то вывел,- утвердительно кивнул Бриз, взглянув на однокурсника.- Икар не послал бы нас сюда просто так, верно?

- «Просьбы» учителя, конечно, не просты...- Рассудил Горин, потупив взгляд, пожевав губы, затем вновь посмотрел на Вдоха.- Последуем?

- Естественно,- ответил тот, и уверенно подошёл к невидимому расколу в стене.

Приложив руку к путеводной нити, он позволил духовному центру в его организме почувствовать её. Его собственные энергетические Нити обвили оставленный след. Бриз почувствовал это, вошёл в медитативное состояние, нормализовав дыхание, а затем быстро сжал ладонь в кулак и ударил по переходу в стене.

Ответом стал рокот, звук, трескающегося пространства. Волны невидимой энергии подхватывали не тела, а сами души. И в следующий миг их уже не было.

Они ушли.

*Что же такое
настольная ролевая игра*

Дорогой читатель! Перед вашими глазами книга правил настольной игры. Но обычная настольная игра не обладает столь большим количеством деталей и правил, как та, в которую мы хотим посвятить Вас. В чем же разница? Разница в том, что наша игра, "Интегри: Тропы", настольно-ролевая. В таком виде игр участникам предстоит проявить фантазию, воображение, навыки коммуникации, а также поднять их на более высокий уровень.

Настольно-ролевая игра (НРИ) - самый продуктивный и интересный тренинг на воображение и коммуникативность в мире. Вам понадобится 4-5 друзей, чтобы сыграть в эту игру. Больше или меньше тоже допустимо, но будьте осторожны. Все правила, описанные далее, рассчитаны на обозначенное количество.

Один из вашей компании станет ведущим НРИ (далее вы узнаете, что его называют ДМ-ом). Ведущий выступает в роли режиссера и сценариста, описывая все, что происходит вокруг персонажей игроков, но ни в коем случае не то, что обязаны делать сами персонажи. Персонажи игроков подконтрольны лишь игрокам. Игроки создают себе аватаров, альтер-эго, героев - называть можно по-разному. Главное то, что, пользуясь правилами, игроки создают уникальных личностей, которые будут играть главную роль в действии, придуманном ведущим. Отыгравая сценарии, созданные ДМом, игроки узнают новые сюжеты, персонажи развиваются, а ведущий делится своим творчеством и задумками с игроками.

Для того чтобы начать игру, вам необходимы листы персонажей, которые вы найдете в конце книги (откопируйте столько, сколько игроков участвует), карандаши, резинки и стандартный набор игровых кубиков, который вы найдете практически в любом магазине настольных игр.

Вам понадобятся кубики с 4 гранями (к4), 6 гранями (к6), 8 гранями (к8), 10 гранями (к10), и 12 гранями (к12). Желательно, чтобы у каждого игрока был такой набор кубиков (главное после игры не перепутать, где чьи кубики).

Некоторые игроки и ведущие предпочитают использовать вспомогательные материалы, которые включают в себя:

- ✓ Поля и карты, разлинованные в дюймовые клетки. Такие поля можно найти в некоторых

других видах НРИ, либо в различных магазинах поддержки хобби НРИ;

- ✓ Миниатюры и жетоны существ. Красивому полю - красивые фигурки или, как минимум, качественные дюймовые картонные жетоны различных существ. Намного удобнее, если на столе лежат не просто конфеты и резинки вместо героев и их врагов, а настоящие фигурки. Вы можете взять детали от различных игр и создать модель своего собственного персонажа.
- ✓ Главное, чтобы было наглядно. Чаще всего карты и миниатюры пригодятся вам во время боевых столкновений в игре. В иных случаях легче делать схематичные изображения на обычном листке в клетку;
- ✓ Музыка. Это мощный инструмент создания атмосферы мира и настроения, в котором находятся персонажи. Используйте композиции, которые вдохновляют, которые могли бы передать дух тех мест, посещают персонажами в течение игры. Большая доля активизации воображения и получения удовольствия от игры нередко зависит от выбора хорошей музыки;
- ✓ Предметы поддержки атмосферы. Конечно, не надо ходить в той одежде, что и ваши персонажи, или наряжаться в плащи (наша игра хоть и ролевая, но не настолько!). Однако было бы неплохо подкрепить словесное описание своего персонажа соответствующей картинкой. Вы можете нарисовать ее сами или распечатать похожего персонажа из какой-нибудь другой игры. Ведущему следует использовать рисунки для различных ключевых персонажей. То же относится и к другим деталям игры. Персонажи пишут письмо таинственному графу - пусть игроки делают это по-настоящему, словно оказались в роли собственных персонажей. Персонажи нашли таинственную записку - ведущему стоит сделать антуражный клочок бумаги. Это влияет на уровень погружения в игру и добавляет немало удовольствия;
- ✓ Вспомогательные записи. Сложно помнить все, что написано в книге правил и сразу отвечать на любой вопрос, возникший в игре. Ведущий (ДМ) - тоже человек, поэтому незачем держать все свои задумки в голове. Сделайте несколько копий страниц из книги правил или выпишите в отдельную тетрадь особые моменты вроде дайса эффекта и провала.

Настольно-ролевая игра - это коллективный вид досуга, где вы проявляете свое воображение вместе с друзьями, создаете уникальную историю. Правила же помогают ориентироваться в этой истории, задают границы, чтобы ваша история не скатилась в курьезный или бессмысленный анекдот.

Правила того, как вести свою собственную игру, что при этом готовить, говорить и читать, мы разберем далее, обычным же игрокам достаточно будет прочесть эти правила примерно на 2/3. Тем, кто собирается стать ведущими (ДМ-ами), предстоит задача посложнее, но и возможностей у них будет намного больше.

Во время игры ведущий (ДМ) описывает все, что видят персонажи игроков. Игроки представляют, что видят их персонажи и делают заявки: говорят, что делает их персонаж. Это все, что нужно знать вам на данный момент. Далее просто следуйте главам. Игроки следуют пунктам создания персонажей, выбирая из множества комбинаций и вариаций, фиксируя на листе персонажа образ, которым хотели бы сыграть. Ведущие (ДМ-ы) знакомятся с тем, что могут создать игроки, и с тем, что могут использовать в качестве инструмента создания неигровых встречных персонажей и злодеев (NPC).

Далее вы встретите множество вставок и зарисовок, которые призваны вдохновить вас на детали будущих игр. Хотя они и не несут определенной игромеханической нагрузки, пожалуйста, не игнорируйте их (а то они могут обидеться, и сыграть с вашими первыми играми плохую шутку).

Обзорно об игре или "Что такое Тропы?"

Тропы (или же TRAILS) – это мрачные, леденящие душу, истории о потусторонних мирах, в которые предстоит отправиться игрокам в лице своих альтер эго, тех, кто перемещается по реальностям. Их называют Странниками. В иных играх-триллерах вам предлагается оказаться в роли исследователей, детективов или даже экстрасенсов. На Тропах вы сами станете частью потустороннего, сохранив самобытность и человечность. Это не героическое фэнтези: каждая опасность может обернуться катастрофой, а каждая встреча с монстром – это испытание смекалки и воли.

Тропы – это игра про возможность заглянуть в отражения нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд Действующего Мастера (ДМ-а),

Ведущего, через призму жизни в его фантазии. В этом странствии сами игроки нередко будут становиться «Действующими», имея возможность повлиять на окружающую игровую реальность своей фантазией. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые пространства, погружаясь в стиль мистических приключений. Мы постарались учесть как можно больше интересов, создавая эту игру, продумывая и прорабатывая каждое слово правил. Инновации и классический игровой процесс – вот на что делается упор.

В данной главе мы поговорим об игре обзорно, не вдаваясь подробности. Затронем немного деталей обыгрываемой вселенной. В конце главы будут памятки, которые пригодятся вам потом, когда вы немного освоитесь с правилами. Намного более подробнее все будет описано в последующих главах. Так что, если чего-то не понимаете сейчас, не переживайте, просто листайте далее.

Чтобы начать игру, вам понадобится выбрать того, кто будет ведущим. Ведущий должен прочесть секцию с детальными правилами, а также игровой сценарий. Он будет рассказывать то что происходит вокруг персонажей и (!) будет контролировать все вокруг них, НО НЕ САМИХ персонажей. Игроки берут себе по одному заранее созданному герою (вы найдете их в конце книги) и контролируют только их. Пример того, как это вообще делается, вы найдете далее. На ближайших старницах мы поговорим о том, что же такое настольная ролевая игра, какие в общем особенности у данной игры, и что такого особенного в сеттинге Троп. Сейчас же вы должны знать только то, что участники игры сидят за столом перед ведущим. Ведущий описывает им то, что происходит вокруг их персонажей. Игроки делают ЗАЯВКИ действий: говорят, что собирается сделать их персонаж. Если поступок по логике игроков не такой уж и сложный, то ведущий просто описывает результат действия. Если для действия надо приложить какие-то усилия, то ведущий скажет сделать ПРОВЕРКУ: взять определенные дайсы (что, какие, почему - разберемся далее) и кинуть их, затем сложить результат. Если сумма их значений выше определенного числа (какого - тоже далее), то персонаж справился. В любом случае ведущий продолжает описание, но учитывает результаты бросков.

Вам также понадобится хотя бы один стандартный набор игральные кости (дайсов, от англ. dice): четырехгранный дайс (д4), шестигранный (д6), восьмигранный (д8), десятигранный (д10) и двенадцатигранный (д12). Для комфортной игры

советуется приобрести несколько наборов, вы легко их найдете в большинстве современных магазинах настольных игр. Также в данной игре большое внимание уделено тактическим боям. Для них часто используются расчерченные в клетку игровые поля и миниатюры. Игровые поля также можно найти в магазине, либо сделать самому из бумаги или картона (стандартная клетка 2.5x2.5 сантиметров). Вместо миниатюр можно использовать фигурки из других настольных игр, либо использовать маркеры, фишки, стеклянные жетоны - главное, чтобы вы сами понимали, что все это обозначает. Если со всеми ресурсами совсем беда, то вместо дайсов можно использовать цифровые аналоги, а поле боя можно рисовать и на бумаге в клетку.

Отличительные характеристики

Существует определенное количество различных миров, история которых лишь частично может напоминать наш мир. Эти пространства находятся на стыке друг друга, где ткань реальности может искажаться, наслаиваться, вызывая своеобразную Волну. Пронзая Волну силой своего духа, Странники осуществляют свои переходы.

Стилистика миров, особенности местных жителей, их посвященность в суть мироустройства, техническая продвинутость – все это зависит от того или иного Слоя (так тут называются миры, ведь параллельными или альтернативными их сложно назвать). В основном, Слои делятся на Внутренние (преимущественно в фэнтезийном стиле), и на Внешние (альтернативная история привычной нам Земли).

Существует принцип «адаптивности материи», гласящий, что существует лишь то, что заложено в сознание людей. Если в мире «нет магии», то при переходе из иного мира магический источник обратится в клубок проводов. Если в мире нет огнестрельного оружия, то дробовик обратится в соединение металлических пирамидок. То же самое с одеждой: переходя из мира в мир, ваша одежда подстраивается под стиль этого Слоя.

Оказавшись в том или ином Слое, персонаж может заглянуть в местный Астрал (страну призраков) и Ид (мир идей). Последний является «паранормальным интернетом», через который можно связываться с другими Странниками и искать информацию.

Герои Тропы

Представьте себе постоянно меняющийся антураж: фабричные трубы, пасмурное небо грязно-серого цвета, разбитые улочки с магазинами корпораций, которые по желанию Странников могут смениться на гильдии или паровые мануфактуры в соседстве с уличными газовыми фонарями. В такой обстановке легко теряются в тених переулков люди, выдавшие смерть. На них постоянно ведется охота потусторонних сил, и за пару сотен тиров (межмировая валюта) они готовы выполнить работу охранников, разведчиков или даже убийц.

Персонажи Тропы - бегущие от множества опасностей и призраков, молодые, амбициозные юноши и девушки, которые только начали получать свои первые шрамы, делая робкие шаги по Тропе между миров. Здесь легко вспомнятся герои "Ночного Дозора" Сергея Лукьяненко, общая стилистика "World of Darkness", разнообразные герои серии "Silent Hill", троица героев из «Мор: Утопия», Промежуток с его обитателями из «Тургора» или дом с духами из «Тук-тук-тук» от Icepick Lodge.

Откуда пришли Странники

Давным-давно, когда человечество даже не могло существовать, жили Первые Странники. Это были существа иного уровня, живущие за гранью понимания материи и пространства. Это были существа Жизни и Смерти. Не боги, но и много больше. Однажды они столкнулись с непреодолимой силой в виде всепоглощающего Хаоса, который полностью уничтожил общество Первых. И тогда они бежали в иные пространства в поисках нового места для жизни. В материальных мирах они жить не смогли. Поэтому Первые зародили там жизнь, став её основой, а впоследствии – людьми, передав им способность переходить. Но Хаос не дремлет.

Общество Странников – это смесь канонов, тайное общество между мирами. Огромная роль религии, остаточные понятия о чести, в ряде случаев - мистицизм, сектантство, нигилизм, а также порождаемые расслоением общества революционные настроения. Большое влияние кастовой системы в обществе, особенно если речь идёт о Параллелях – небольших пространствах между миров, где уместаются города-государства Странников.

Кратко о главном в вопросах и ответах

О чём игра?

Это игра про путешественников (Странников) по мирам (Слоям). Их можно было бы назвать супергероями и параллельными мирами, но на самом деле все не так тривиально. Это игра про тех, кого смерть (или что похуже) выкинуло за «грань» родного мира, и теперь они вынуждены искать свой новый дом. Которого им не найти.

Чем заняты персонажи?

В основном - выживанием! Персонажи постоянно вынуждены бежать от опасности. Встречать лицом к лицу ужасы потустороннего мира. На этом пути любой моток скотча уже окажется помощью в заплатке брони и починке вооружения. Кроме этого персонажи встречаются с другими Странниками, торгуют, выполняют задания, охотятся на монстров, изучают Тропы в разные Слои, а также находят секретные участки между миров, которые могут изучить.

Чем заняты участники игры?

ДМ (действующий мастер) занят придумкой и закручиванием сюжета вокруг персонажей.

Игроки поочередно также становятся Действующими, имея шанс внести свои детали в описания окружения (обмениваясь нарративными правами). Также игрокам нужно умело пользоваться ресурсами персонажа: хиты, адреналин, Вдохновение (многим она напомнит ману из видеоигр), стресс.

Как сеттинг помогает реализовать концепцию игры?

Сама игра создается только потому, что прочие игровые системы не позволяют полностью отыграть все задумки Троп. Тропа должна быть дивным местом, но место чудовищно опасным. Каждый противник должен быть сильным, а каждый бой может привести к гибели всей команды. При этом в правилах много внимания отводится ресурсам персонажей: на Тропе само тело персонажа должно стать инструментом выживания. Иначе его ожидает лишь смерть.

Как правила по созданию персонажей помогают реализовать концепцию игры?

Персонажи состоят из трёх важнейших частей, которые выбираются и настраиваются при создании: раса, Искра Жизни, Архетип. Каждая из частей призвана отыграть различные потусторонние аспекты персонажа.

Какие стили игра поощряет или пресекает?

В "базовой" задумке Тропы - это ужасы на

выживание, приключения, исследование подземелий, триллер, боевик. Но ничто не мешает ведущему модифицировать правила так, как ему кажется правильно.

Как именно эти стили в игре поощряются или пресекаются?

За следование выбранной для персонажа линии поведения и действий он получает достижения, оговоренные составляющими при создании персонажей. За достижения даётся игровой опыт, который позволит зайти немного дальше за грань иных миров.

На кого в игре возлагаются повествовательные права и обязанности?

На ДМ и игроков в соотношении 65% и 35%.

Как и чем ваша игра увлекает игроков?

Хардкором: чтобы продвинуться вперед необходимо превосходить жуткие события и быть одной командой, при этом выживать и сражаться реально сложно.

Комбинаторикой: система создания персонажа очень гибкая, можно создать множество типажей, при этом в ней есть классы и уровни.

Потусторонним: фэнтезийные страшилки о загробных и иных мирах.

Какой механизм бросков используется в игре?

Дайс стата 1 + дайс стата 2 + навык.

Разрешение задач, когда игрок заявляет действие и результат броска показывает его успешность.

Как механика разрешения помогает концепции игры?

Полученное знание о потустороннем иногда кажется персонажу истинным, но в итоге получается лишь вершиной айсберга. Это как философия - всегда есть что открывать.

Развиваются ли персонажи в вашей игре? Если да, то как?

Множеством различных способов: базовый уровень растёт за счёт игрового опыта. Классовый уровень за счёт опыта навыков. Все очки опыта вместе превращаются в очки тренировок, которые раскрывают новые черты.

Как развитие персонажа помогает реализовать концепцию игры?

При высоком базовом уровне - окрепшая Искра Жизни, сама суть души персонажа.

Чем выше уровни персонажа, тем сильнее его восприятие и влияние на потустороннее.

Чего хочется дать игрокам?

Творческого инсайта, коммуникативной самореализации, чувства глубокого погружения, и неповторимой атмосферы.

Какие части игры получили больше внимания? Почему?

Странствия по мирам и способностям по перемещениям между ними. Также много внимания уделено способностям персонажа, причем как боевым, так и тактическим в плане взаимодействия с окружающим пространством. Важно сделать персонажей сделать максимально необычными, но при этом сохранив их человечность.

Какая часть игры приводит лично авторов в наибольший восторг? Почему?

Искры Жизни. А еще в игре великолепная система создания персонажей и их предысторий.

Что игра даёт игрокам такого, чего другие игры не могут дать, не дают или даже не обещают дать?

Миров, которые вовсе не параллельны, да и вовсе не миры. Возможность нестандартного сотворчества.

Возможность объединения своих творческих задумок. Настольный симулятор выживания в потустороннем окружении.

Игру в жизнь после смерти.

На кого рассчитана игра?

На любого человека старше 14 лет.

Что ждет вас дальше

Для начала не загружайте ваш мозг всеми правилами сразу. «Интегри: Тропы» относится к НРИ со сложными правилами: здесь нужно будет учитывать способности персонажа, комбинировать его характеристики с навыками и применяемыми предметами. Нужно будет распределять предметы, загружая тело, следить за показателями персонажа, постоянно получая от адреналина выгоду, пункты действий обменивая на, собственно, действия, а за пропущенные по вам удары врагов расплачиваться хитами.

Правила, описанные в части для игроков, составлены таким образом, чтобы не вдаваться в подробности мира игры. В главе для ДМа, ведущего игры, вы найдете более детальные правила, необходимые для начальных приключений. Под конец книги вы найдете готовых персонажей и даже специально подготовленное стартовое приключение, которое позволит с ходу отправиться в странствие по Тропе.

В полной книге правил можно найти расширенные правила как для создания персонажей, так и для построения сюжета, составления Троп, которые изображаются в виде

подземелий где-то между миров. Через одни Тропы ваши герои могут путешествовать от места к месту. Через другие можно обнаружить древние руины, секретные пространства, сокровищницы. В остальном эта игра – классический пример НРИ, когда группа авантюристов встречается в таверне, на дороге, или посреди сражения, а затем отправляется искать славы и богатств... или просто выживать (это же тоже благородная цель!).

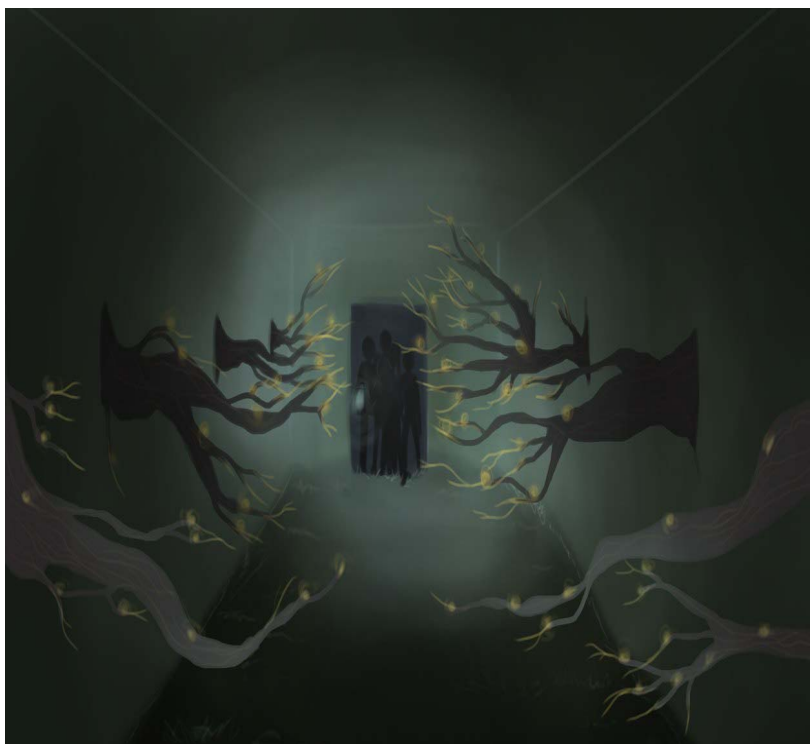
В последние годы в мире НРИ прочно заняли лидирующие позиции простые игры с простой механикой, берущей оригинальностью и/или атмосферой. Разрабатывая эту игру, мы стремились сделать современный продукт, но не собирались впадать в банальщину.

Да, у игры есть свой порог вхождения, но плейтесты показали, что оно того стоит. Это игра про превозмогание. Игра про героев. Игра для ВАС.

Если вы решите создать персонажа собственными силами при помощи полной книги правил, то вам понадобится лист персонажа, куда вы будете записывать все подробности. Давайте назовем его «схемкой». Схемку вы найдете в конце книги. Создавая персонажа, заполняйте схемку в соответствии с тем, что вы выбираете. Впрочем, это ваша схемка, так что используйте ее так, как вам будет удобнее! Отметим, что некоторые силы и способности могут не влезть в короткие строки вашего листа, поэтому есть смысл просто распечатать или переписать их на отдельном листе.

И помните главное правило настольных ролевых игр: получайте удовольствие! Если какие-то правила сложны – игнорируйте их. Ведь вы здесь для того, чтобы путешествовать по Тропе, а не чтобы следовать ее правилам.

Все Странники так делают.



Тропою Грёз

//комната 1: Бездна//

Здравствуй, дорогой читатель. Пусть тебя не смущает, что ты листаешь чужой дневник. Я специально оставил его здесь, чтобы ты не оказался на моем месте и не попал в ловушку этого дома. Я уже давно брожу между этих стен. И повидал такое, что сам бы себе не поверил. Но я так и не нашел выхода. Быть может, с моими советами тебе повезет больше.

Итак, ты, дорогой читатель, быть может, уже подумал, что миров много и при помощи этого места по ним можно путешествовать. Или же ты думаешь, что все это место – «солянка» из разных подмиров? Оба варианта отчасти верны. Да, твой мир не един, его пространство ограничивается рамками вашей вселенной. Но за границами этого пространства существуют иные, со своими законами и чертами. Пространства наложены друг на друга, словно пачка бумаги. Но души существ, которые живут в них, издают невидимые колебания в пространстве, резонируя друг с другом. Множество возмущений сливаются в унисон, это называется Пульсом или Резонансом – в зависимости от воздействия. Пульс ударяет по пространству, создавая Волну, которая прокатывается по миру, выгибая реальность. Обычные люди и иные существа этого не видят, но некоторые могут воспользоваться этим, чтобы Шагнуть на следующий Слой. Таких существ зовут Странниками.

Я – один из них. Как наверняка и ты.

Перейти из своего мира в иной неимоверно трудно. Шанс один на миллиард, а то и больше. Специально сделать это вряд ли получится. Но так бывает. Чтобы это произошло, ты не должен принадлежать своему миру. Для этого нужно, например, умереть. Или тебя могут «вырвать» некие обстоятельства или иные Странники. Но стоит Шагнуть один раз, и сразу станет легче.

Обычно с души спадает тяжёлый груз, разум раскрепощается, расширяется. Это энергетические Нити разбегаются по телу из духовного центра, но об этом позже.

Так или иначе, миры не могли бы вечно находиться в стабильности. Из-за накачивающих Волн они бы разлетелись. Но все миры пронизаны одной цепью, словно пришиты друг к другу. Соединение всех миров называется Цепью Миров. И где-то внутри Цепи, в самой середине, скрыто это место, Тропа Грез. Попасть сюда еще сложнее, чем

Шагнуть. Говорят, сама Тропа выбирает тех, кого хочет проверить или кому хочет что-то показать. Если рядом с моим дневником ты найдешь мою застывшую тень, то я это испытание не прошел. Не повторяй моей ошибки! Каждому, кто шагает по Тропе, она видится обычной панельной девятиэтажкой. Но не дай ей обмануть тебя! Это не обычный дом. Я не знаю, почему выбрана именно такая форма, но наверняка в этом есть какой-то план. Какое-то послание. Но я так и не смог его разгадать.

Думаю, Девятиэтажка – это своеобразный якорь для прочих миров. По крайней мере, я пришел к такому выводу за время скитаний. Каждый этаж тут – нечто вроде целой ветки маленьких миров, расположенных в каждой комнате. Не удивлюсь, если наши миры – лишь комнаты Девятиэтажки. Чтобы выбраться из нее, необходимо добраться до 9 этажа, а оттуда на крышу. Но достичь этого не так-то просто. Обычная лестница тут разрушена, есть лишь лифт, но он сделан таким образом, что время подъема и этажи, на которых он остановится – случайны. Есть еще шахта лифта, по которой можно попробовать забраться напрямую, но каждый новый этаж заставлял страдать твой разум, видения и галлюцинации тяжело давят на психику, а тот, кто сломается, падает вниз, в небытие. Лично я – падал. Но это не было концом.

Там, за границей непознанного, за навесом небытия, скрыто сердце Тропы Грез. И место это зовется Бездной. Бездна – это единственно истинное пространство между мирами. Тот, кто попадет туда, обречен на скитания по осколкам провалившихся туда пространств. Бездна – это совокупность духовных мечтаний, желаний и страхов всех людей во всех мирах. Неприкрытых, чистых, недвусмысленных. Место без масок и иллюзий. Одновременно ад и рай.

Бездна подстраивается под твою душу, выстраивая пространство так, чтобы ты ничего не понял, чтобы испытать и сломить тебя.

Возможно, это и есть истинная арена для избранных Тропой. На осколках реальности, между скорбью и реальностью бытия, лишь сильнейшие Странники смогут найти Тропу и выбраться из Бездны.

//комната 2: Сибирь//

В Бездне тоже есть Комнаты, представляющие из себя совокупность особо крупных осколков разных миров. Основным,

центральный осколком, где скрыта основа, суть и выход из Бездны является заснеженная пустошь, которую окружает темная вековая тайга. Поэтому это место принято называть Сибирью.

Сибирь не так проста, как кажется. Это место переполняют души тех, кто так и не смог найти выход, безликие умершие, не нашедшие себе места в иных мирах. Можно сказать, это лабиринт призраков, которые перестали существовать в иных реальностях.

Еще Сибирь можно назвать путешествием по жизням и мечтам разных людей. Тот, кто не потеряет себя в них, сможет вырваться и шагнуть.

//комната 3: Орден Девяти//

Но не одни мертвецы блуждают по Сибири. Ведь это очень удобное место, чтобы спрятать тайные убежища, так как Сибирь касается многих пространств, являясь прослойкой между ними. Поэтому еще Сибирь называют Параллель. Параллель – это не целое пространство, оно разбито на бесконечное множество небольших пространств, которые находятся рядом с каждым миром-слоем. В некоторых Параллелях развернулись целые общества Странников и бионтов – тех, кто по какой-то причине был выбит за рамки мира, но не способен шагнуть. Однако Параллели – это наполненные призраками, опасными переходами и подземельями места, которые могут вести в любой мир-слой. Поэтому, чтобы срезать путь, Странники пользуются тайными путями, проходя по ней.

Странники бывают разные. Есть легендарное Семейство, способное творить в мирах-слоях такие вещи, на которые способны только боги. Разница в том, что Семейство может лишь разрушать и видоизменять, но не творить новое. Иные Странники – обычные смертные (хоть и не всегда люди), которые по той или иной причине вырвались за рамки своего мира.

Дело в том, что иногда между духовными центрами в человеке возникают аномалии, что зачастую помогает ему вырваться. Душа человека – это цепь витков энергий, которые плотно сплетены в человеческом теле. У каждого человека этих центров три: в голове, в груди и в животе. В зависимости от того, какой из духовных центров развит, человек чувствует, воспринимает и использует окружающие его энергетические Нити. Существуют также и Ордены, которые обучают тех, чьи духовные центры дошли до такого

состояния, что способны манипулировать окружающими Нитями.

Таких Орденов существует девять. По одному на каждый из типов нитей-энергий. Хотя один из этих Орденов неофициальный – Орден Нитей Смерти, некроманты. Ордены постоянно ведут скрытую борьбу, объявляют перемирия и составляют договоры о взаимопомощи лишь с одной целью – найти нечто под названием «Минотавр». Легендарный артефакт сотворения, который использовали древние расы Странников еще до того, как люди ступили на Тропы.

//комната 4: Минотавр//

Практически все Странники ищут его, посещая Комнату за Комнатой, исследуя аномалии миров, тщательно изучая путь легендарного артефакта. Неизвестно до конца, как именно он выглядит. Одни говорят, что это осколок кристалла, который может прошивать пространство миров как раскалённый нож масло. Другие, что это творение Небесных Колдунов, которые когда-то создали Семейство, впусав в их вены Высшее Серебро. Третьи, что Минотавр сам может принимать ту форму, которую сочтет нужной.

Так или иначе, Минотавр – объект мечтаний даже членов Семейства. В нем таится огромная мощь, возможность воздействовать на пространство, стать богом, а может и даже вырваться из нашей Цепи Миров в иную, познать иное бытие, которое мы даже представить не в состоянии.

Это колыбель философии, идеальная математика, вселенная.

Странники постоянно следуют за Минотавром, словно ведомые. И даже те, кто решил просто затаиться в Слоях, выбрав себе укромный уголок, слышит его зов, который не дает покоя. Странники называют это явление «Ночным Зовом».

Это заставляет нас шагать вновь и вновь. Но за тысячелетия никому и никогда не удалось даже приблизиться к Минотавру. Все инциденты оказывались связанными с похожими предметами, но далеко не такими могущественными артефактами.

Есть некоторые Странники-мастера, которые смогли наткнуться на его след, проследить его точное движение, но ситуация и жизненные обстоятельства заставляли их отступить или передумать.

Последний раз Минотавр был замечен где-то

между Слоями, в секретном подпространстве Сибири. Три призванных Мастера были в шаге от Минотавра, но в итоге один из них по неизвестной причине сразил и пленил других, лишившись половины своих сил, утратив след артефакта. Но это скорее случай, уже превратившийся в легенду.

Получается, что Странники, попадающие на Тропу Грез, проходят подготовку и тестируются на способность угнаться за Минотавром. Быть может, дорогой читатель, тебе повезет больше чем мне, и ты обязательно выберешься.

//комната 5: Портал//

Я уже обречен и готов к этому. Тот, кто умирает на Тропе, становится одним из призраков, которых ведет за собой странный хранитель Девятиэтажки, Сновед, один из расы Элдеров, которые живут прямо здесь, между Комнат и Слоёв. Чувствую, я стану одним из мотыльков летящих на огонь лампы душ Сноведа, застряв в истинной смерти, невозможность вырваться из заточения. Когда ты не мёртв, и не жив. Не проклят, но и не свободен.

Читающий эти строки, прошу, не забывай всё, что я написал для тебя. О многом не прошу. По крайней мере, запомни мое имя, Данил Оат, провалившийся больной нитевик с Земли.

А мои записи пусть послужат тебе ключом к спасению. Ведь каждая дверь здесь - новая Комната, новый мир, новый лабиринт. Но рано или поздно вы можете выйти в Комнату огромного города, который тамошние жители зовут Порталом. В том городе сходятся и странники, и духи, и иная нечисть. А сам город построен по принципу кубика Рубика, и части его сменяются раз в определенное время, открывая доселе невиданные проходы в «карманы» иных измерений. Портал - это место, где иногда проявляется необычная титаническая Арка.

Знай, дорогой читатель, что Арка – это одно из самых опасных явлений, которые могут встретиться тебе на Тропах. Она есть везде и нигде. Она появляется каждый раз, когда случаются глобальные и важные изменения в Слоях. И вы обязательно наткнётесь на неё.

Арка - еще один непонятный феномен, за которым следят и который пытаются избегать Странники. До сих пор не ясно: Арка появляется в мирах-слоях по определенному алгоритму, или же она обладает неким типом «мышления». Так или иначе, Арка - это главная причина аномалий и даже катаклизмов многих Комнат и Слоев. Через нее

миры могут сливаться, меняться или же разрушаться - в зависимости от типа миров.

Среди Странников бытует теория, что и это еще не все. Некоторые философы считают, что существует еще место, последнее и самое глубокое среди всего многообразия миров - это Хрустальный Бастион или Стеклянная Башня. Считается, что в Бастионе существует некая центробежная сила, которая позволяет Цепи миров существовать, а ее кольцам не развалиться. Возможно, это единственно верное место нахождения Минотавра.

Сложно сказать точно, каким образом связаны миры-слои, Сибирь, Параллель, Портал... Пока я шагаю по мирам-слоям, мне встречались такие необычные места и существа, что я уже привык удивляться.

Но больше всего я привык оставаться начеку: всегда найдётся тот, кто захочет уничтожить тебя, похитить душу и использовать в своих планах. Или просто съест. Но я понял точно одну вещь: все на Тропах может быть объяснено, все подвергается закону Троп. Этот закон столь же нерушим и неоспорим, как законы физики и химии для обычных людей. Многие люди в мирах-слоях непоколебимо верят в то, что вся окружающая их реальность может быть объяснена теми или иными законами. И это правда.

Законы Тропы об обмене энергетическими Нитями, о духовных Волнах и материальном Резонансе составляют знания о перемещениях по мирам-слоям. Они объясняют все, даже «Невиданную» силу, которую обычные люди называют магией. Нет, магии не существует, но существует энергетическая Нить, которую Странники способны контролировать. И всегда найдётся тот, кто делает это лучше. Повторюсь: много невиданных существ существует между мирами-слоями. Существ, с которыми я никому не посоветовал бы встретиться.

Исследуя множество Троп через Портал, так я и попал в такое место Девятиэтажки, где не могу найти ни пустоши Сибири, ни подземелий параллели, ни Арку, которая может меня привести в самое начало Девятиэтажки, а значит в начало моих странствий. Я в плену. Такое случается с некоторыми Странниками, которые не смогли «запечатать» проход между пространствами. Причиной тому могут быть пространственные аномалии, потусторонние сущности, или невидимая сила этого зловещего места. Теперь

это уже, право, не важно. У меня осталось немного сил, чтобы сделать последний рывок. Терять мне уже нечего, поэтому будь что будет. Если я исчезну, это станет мне долгожданным отдыхом.

Итак, все карты теперь в твоих руках. Я же гашу свет в этой Комнате в ожидании своей гибели. Ведь все - ничто, но сон.

И помни главное правило Тропы Грез: единственная явь - это ты.

Стилистика мистических приключений

Стилистика мира Троп – это невероятные, мрачные и леденящие душу истории о потусторонних мирах. В иных играх вам предлагается узнать о них, находясь в родном измерении в роли исследователей, детективов или экстрасенсов. На Тропах же вы станете частью этих паранормальных явлений, сохранив самобытность и человечность ваших персонажей. Это не героическое фэнтези, где вы можете уничтожать монстров пачками, и не городской хоррор в стиле «Эры Водолея» или «Мира тьмы», хотя, безусловно, и триллер, и исследования, и боевик в Тропах присутствуют.

Тропы – это игра про путешествия за гранью обычного мира, возможность заглянуть во множество отражений нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд Действующего Мастера (ДМ-а), Ведущего, через призму жизни в его фантазии. В этом странствии сами игроки нередко будут становиться «Действующими», имея возможность повлиять на окружающую игровую реальность своей фантазией.

Таким образом, все игроки отправляют свои альтер-эго в странствие по изучению мира каждого участника. В нашей игре – это главная причина действовать дальше, подразумевая истинное совместное творчество. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые Комнаты, изучая Цепь, погружаясь в стиль мистических приключений. А вот облик самой Цепи зависит только от ДМа. Правила создания собственной Тропы и собственных миров-пространств вы найдете в последних главах этой книги.

Цепь

Архив zx-107, копия введения древнего учебника Солярного Ордена. По этому учебнику юных обучающихся готовят к перемещению по мирам. Копию отсняли разведчики Ордена Мыслящих в 1949 году Старой эры по Внешнему календарю.

Нижеследующий текст следует сверять с прочими трудами на тему строения Цепи, так как существуют значительные отличия в знаниях, имеющихся у Орденов.

Дорогие ученики! В этом томе сакральных, названных в нашем Ордене сатисфических, знаний я постараюсь открыть вам необычные тайны миростроения во внутренней части потока материальной энергии, которые связываются воедино невиданными Тропами все известные и неизвестные миры, которые принято называть Слоями или Комнатами. Во вступлении к моей работе я постараюсь осветить все основные особенности изучаемого вами предмета, чтобы подготовить вас к следующему шагу – Шагу, в высшем смысле этого слова.

Ученик, наверняка тебе уже известно, что существует не один «мир». «Миров» много, они параллельны и они не такие, какими их привыкли воспринимать обычные люди, коим ты более не являешься. В курсе этого предмета мы обсудим космологию, связь Слоев (как принято называть «параллельные миры»), и возможности путешествий между ними.

Начнём с того, что если рассматривать модель мироздания, то Слои будут больше похожи на цепь, завитую двумя пластинами.

Поэтому совокупность всех миров уже три тысячелетия (по исчислению Внешнего календаря) называется Цепью. Есть теория среди Странников (путешественников по мирам), что кроме нашей Цепи существуют и прочие, соединяющиеся в систему больше похожую, если выразиться современным языком, на ДНК.

Но проверить это некому, также важен тот фактор, что, теоретически, сделать это без легендарного Минотавра невозможно – никто не имеет столь колоссальной духовной мощи.

Однако заметим, что и без того проникать в глубины Внутренних миров Цепи невероятно сложно. Большинство Странников довольствуются лишь осколками, задворками или границами Слоёв – там, где реальность (сама материя и пространство) возможна, но разрознена. Постигать сущности и истины Слоёв – вот предназначение вашего учения. Вы можете воспринимать это как обучение приключениям, но на деле ваша цель важнее. Никто доподлинно не знает, что в точности происходит во Внутренних Слоях, что кроется вне Цепи. Тысячелетия Ордены Странников строят теории, стараясь предугадать все опасности того, что лежит вне

рамок понимания обычных людей.

Взять хотя бы Семейство – клан богоподобных Странников, силы которых не ограничены явлением Лимита Слоя. Взмахом руки они могут разрушать, расщеплять, даже сжигать целые города. Но они не способны творить новое. Да и каждый Слой накладывает на любого Странника свои Ограничения, Семейство – не исключение. Кто способен ломать эти лимиты, сможет пройти глубже в Слои, глубже понимать энергии, и, что важнее – управлять ими.

Как уже было сказано выше, мы, в рамках устоявшихся теорий, делим все открытые Слои на Внешний и Внутренний. Такое разделение обусловлено строением и структурой вышеобозначенных Слоёв. Внешний мир характеризуется высоким уровнем материальной устойчивости. Это значит, что Импульс не вызывает в нём глубокого смещения пространства и после Волны не следует большого количества пространственных аномалий, которые в большем количестве наблюдаются во Внутренних Слоях. Однако такая структура материального пространства также влияет на мировосприятие внутреннего Я каждого живого существа. Вследствие этого уроженцы Внешнего Слоя практически не чувствуют окружающие их энергетические Нити, а тем более не способны управлять ими.

Способные на это индивиды – скорее исключения. Ученик, если ты прибыл из Внешнего Слоя, знай: твои способности обусловлены особым воспитанием, специфичной генетикой, а также необычными событиями, буквально выбившими тебя за грань родного мира. Стоит шагнуть однажды – ты считаешься «вырвавшимся», не принадлежащим родной вселенной. После этого обычно у любого Странника происходит кризис духовных центров, если он не случился ранее. Это болезненный процесс изменений в теле и душе. Это столь мучительный опыт, что вслух их не обсуждают в обществе Странников – это считается неприличным.

Следует учитывать тот факт, что выход за пределы родного мира требует множества духовных и физических усилий, направленных на развитие внутренних органов чувств.

Называемое во многих Слоях Шестое чувство есть не что иное, как внутреннее духовное чувство, сила которого обуславливается развитостью одного из трёх (в голове, в сердце, в желудке) духовных центров индивида. Но кроме

всего прочего, любому живому существу необходимо совершить невероятное, чтобы хотя бы раз Перейти. По сути, нужно умереть. Но есть и менее прямолинейные и травматичные способы. Например, развитые особым способом духовные центры и немалые знания о Волне и Импульсе. Такие знания даются в основном только в Орденах, которые делают из своих учеников тех самых Странников. Но, как правило, в Орден попасть самостоятельно практически невозможно, исключения крайне редки. Некоторые справляются и без Орденов. Примером могут стать жители Внутренних миров, которые при помощи сложных ритуалов способны использовать Волну, чтобы через нестабильную материю Слоёв переместиться в соседние пространства. Такие путешествия лежат за пределами многомерного измерения.

Внешний Слой разделен иначе. Он состоит из параллельных Слоёв, однако их история и пространство столь стабильно, что разница между ними невелика, потому их для удобства объединяют в одно пространство, которое делится на секторы и субсекторы. По большому счёту, Внешний мир – это одна неохватная галактика в различных своих вариациях.

Сквозь Врата Уробороса Пройду Я

Врата – общее название межмировых пространств, проходов, где путешествие между Слоями максимально возможно при помощи Волны. В разных Слоях Врата могут быть целым городом или регионом, а, например, во Внешнем мире это может быть максимум дом, подвал или просто комната.

Уроборос – мифический змей, пожирающий сам себя с хвоста. У Странников олицетворяет универсальные Врата, сквозь которые можно проникнуть в любой Слой. Вратами Уробороса часто пользуются опытные Странники.

Пройти, Уйти, Шагнуть, Перейти – всё это сленговые названия перемещения между Слоями у Странников. Эти выражения встречаются и в их речи, и даже в научных трактатах и методичках воспитанников Орденов. Скорее всего, использовать их начали со времён появления современного общества. Ранее Странники отождествляли перемещения с божественным, хотя само понятие «времени» не слишком применимо к путешествиям между миров.

Пройти Сквозь – жаргонизм Странников, обозначает Проход сквозь Параллель, а точнее через

незримую грань между мирами. В некоторых Слоях эта грань – материальна.

Я, Эго, Личность – «то, что Странствует». Многие Странники считают, что между Слоёв перемещается Я, душа, а не тело.

Во многом данные понятия никак не отражаются игромеханически, в правилах. Однако сами по себе являются отличными задумками для ведения игры ДМ-ом. ДМ может использовать Врата и Арку (по сути Врата Уробороса), чтобы у игроков была возможность вернуться в своём путешествии на определенный этап, пройденный ранее в случае, если игроки заплутали на Тропах или оказались в месте, откуда им будет очень сложно спастись. Стоит заметить, что власти строгого общества на Параллелях, взявшие персонажей игроков под стражу, также знают о всех возможных методах спасения Странников, и без сомнения знают, как их пресекать. С другой стороны Врата Уробороса сами по себе являются зацепкой для сюжета очередного приключения.

Важное пояснительное замечание!

Внутренние миры существуют иначе, чем Внешний мир. Материальное пространство в них не стабильно, поэтому Импульс несёт в них совершенно иные свойства, о чём кратко скажем ниже.

Путешествия между Слойми возможны лишь при помощи использования Волны. Волна - это, незаметные для множества существ, колебания в пространстве, которые время от времени (с разной периодичностью) проходят по всему миру, как бы изгибая его. В этот момент, используя слабые места в пространстве при помощи ритуалов, врождённых или развитых способностей, и даже машин, можно буквально проткнуть пространство, шагнув в соседний мир, причём настолько далеко, насколько была сильна Волна.

Мощность колебания Волны зависит от Импульса. Импульс - это буквально ударная сила каждой отдельно взятой души и её воли. Импульс - это поток Нитей каждой души. У особо сильных душой существ Импульс приобретает даже цветное очертание и начинает выражаться в способностях и навыках.

Душа резонирует с окружающим пространством из-за ударов сильных и слабых Импульсов друг о друга. В некоторых ситуациях говорят "воздух тяжёлый" или "напряжённая обстановка" - это чувство складывается как раз

из-за резонанса душ. И чем больше в буквальном смысле трепещет душа, тем сильнее явление Резонанса. Особенно материальный мир искажается в момент, когда Странник находится в опасной ситуации, а в крови его адреналин.

В итоге этот Резонанс в мире и вызывает периодически Волну. Сильные эмоции вроде боли, ненависти, страха, вызывают больше резонанса, и, как следствие, большую Волну. Таким образом, некоторые Странники, не обременённые моральными рамками, специально используют определённые события в Слоях, чтобы вызывать Волну. Некоторые не просто стимулируют протекающие в Слоях события, но и принимают в них непосредственное участие.

Внутренние пространства

Дорогой ученик, тебе следует знать заранее, что основной интерес нашего Ордена направлен на изучение Внутренних миров, которые находятся ближе к центробежной силе Цепи – Тропе Грёз, которая предстаёт множеству Странников в виде, как бы это ни было иронично, панельной девятиэтажки из Внешнего мира.

Девятиэтажка – опасное место, где Тропа Грёз виляет и ветвится, делясь на бескрайнее множество иных Троп, которые ведут в обычные «карманы» реальностей, Комнаты. Другие Тропы могут привести вас к доселе неизведанным мирам, где Орден сможет найти больше информации о феномене Перехода.

Самым глубинным местом на Тропах является Бездна, куда частично собираются «все желания всех разумных существ из всех миров», как говорят легенды. Но подтверждения существования этого места не существует. И существа, демоны, люди, якобы явившиеся оттуда, несут лишь обрывочные воспоминания, которые, не могут являться подтверждением их слов.

Тропа Грёз и Девятиэтажка была открыта лишь в последние столетия по Внешнему календарю, поэтому представляет собой предмет тщательного исследования. Также очевидно, что нахождение в Слоях Минотавра влияет на Волны. Сам по себе Минотавр - легендарный артефакт первых богоподобных Странников, окружён ореолом противоречивых легенд, и никому не известно, что из этих легенд правда.

Уже упоминавшееся Семейство вело войны за Минотавр сотни лет, безуданно сражаясь с обитателями известных Слоёв, опустошая могучими энергетическими ударами огромные

пространства, прорываясь туда, где по их мнению находился артефакт. Некоторые Параллели даже старались противостоять Семейству, выставляя против них на поле брани своих лучших боевых Странников, ветеранов сражений с потусторонними силами на Тропах. Но в конце каждого сражения оставался лишь флаг Семейства на горе бездыханных трупов.

Комнаты

Итак, как было сказано выше, каждая комната Девятиэтажки – это дверь в новый мир, либо в новое место уже известного мира. Мир за дверью может быть Внешним, но чаще Внутренним. Во Внешний мир чаще всего ведут Врата Уробороса – выход из подъезда Девятиэтажки.

Внутренние миры по сравнению с Внешним открывать сложнее в силу их нестабильности, но входить в них легко, нужно просто шагнуть за дверь. Поэтому каждый открытый мир в Девятиэтажке принято называть Комнатами.

Комнаты могут быть размером с квартиру (в таких нередко живёт и использует как убежище множество странствующих). Это может быть ограниченным куском одного из миров, а может быть отколовшимся осколком иного пространства, где «застыли» призраки, пленники или древние обитатели былой реальности.

Если Комната – часть одного из Внутренних миров, то Странники могут запомнить дорогу к ней по путевым знакам, а затем посещать её для развития изученного пространства, преодоления Лимита. Истинным Мастером считается тот Странник, который смог преодолеть все Лимиты Слоя, и путешествовать по нему так, как захочется.

Многие Странники учатся управлять путевыми знаками так искусно, что находят свою собственное место на Тропах, которое используют как убежище, называя его Раем.

Подводя итоги, напомним: чем больше Волна, тем дальше по оси Цепи можно переместиться. Перед началом основного курса. Рассмотрим Внутренние Слои, которые вам рано или поздно предстоит посетить. Миры будут описаны двумя блоками. Между блоков будет 2 мира - ось Цепи. Помните, чем Слой ближе к краю в блоке, тем меньше в нём материального пространства.

Далее вы увидите наглядные схемы расположения Слоёв относительно друг друга. Сначала будут описаны Внутренние Слои, а затем наглядно расписаны уровни Внешнего Слоя.

Потусторонний мир и магия нитей

Каждый игровой персонаж имеет стат Нити, который описывает его шестое чувство и возможности взаимодействия с окружающими энергиями. Теория магии в «Интегри: Тропы» основывается на факте о том, что Нити находятся вокруг всего сущего, а мир призраков, Астрал, полностью состоит из них. Нити – это энергия в чистом виде. Обычные люди лишь слабо могут ощущать ее. Но чем больше «пробудилась» душа (Искра) человека, тем чувствительнее к Нитям человек становится.

Нити и техника

Нити. Так названы еще первым Странниками вид энергии, который опутывает всё вокруг. Все сущее, материя, покрыто Нитями. Нити скрепляют всё живое. Нити проходят через всё вокруг и всё подчинено закону Нитей. Нити связаны с каждым живым существом через их три духовных центра: в мозгу, в сердце, и в животе - это три составляющих души каждого живого существа. Есть возможность развить чувства, позволяющие вить Нити при помощи одного из духовных центров, но для этого за раннюю жизнь существа должны сложиться предпосылки для этого. Отправной точкой для полного развития потенциала для человека считается идеальным 16 лет.

Светлый Хаос – солнце, ожоги, излучение

Тёмный Хаос – призыв потусторонних сил

Серебряный Шторм – вода, холод, лёд

Синий Шторм - молнии, электричество

Серый Покой – земля, камень, устойчивость

Призрачный Покой – космос, пустота, вакуум

Кипящий Поток – огонь, пламя

Незримый Поток – псионика, сила мысли

Все 8 основных Нитей старается постоянно разрезать 9я, запретная Нить. Это Мёртвые Нити, некромантия. Энтропия.

Только для обычных людей Странники делают «магию». Для знатоков известно, что при помощи своих инструментов волшебства (Нитевых проводников), Странники умеют вить Нити, придавая им самую разнообразную форму. Изменённая Нить плохо влияет на другие обычные Нити. Иногда даже разъедает их, превращая в осколки. Выражается в движении атомов. Это движение буквально расшатывает механизмы, быстро изнашивает их. Искусственные Нити разрушают технологии, выпивают саму жизнь из окружения, и, самое

важное, вытягивают тепловую энергию. Все три эффекта от волшебства могут стать смертельными для безобидных окружающих.

Полость

Полость – это своеобразное «подпространство», которое создается Ангелами Хаоса как место их обитания. Что-то вроде Приюта для сил Хаоса. Полости появляются рядом с любыми мирами, словно паразиты, создавая место входа в реальность, через которую Ангел Хаоса может постепенно проникать в мир людей, приобретая совершенно гротескные формы. Обычно Полость выглядит как психоделичное отражение того места, к которому она «прикрепилась».

Астрал

В Астрале скрываются души умерших, не ушедших в Бездну (или туда, куда им положено уйти), но и не ставшие Застрявшими (вернувшимися с ТОГО света), так и оставшиеся узниками того места, где родились или умерли. Астрал – это опасное место, наполненное бродячими призраками, сошедшими с ума, чья Искра еще существует, но уже настолько угасла, что они не могут принять даже устойчивую форму. Поэтому призраки могут нападать на живых и на других призраков, пытаясь сожрать их Искру. Некоторые призраки находят в себе силы и возможности проявляться в материальном пространстве, чтобы убивать оболочки смертных (их тела), насильственно погружая в Астрал, и съедая их там, обрекая на страдания до тех пор, пока призрак, вместе с ними, не будет уничтожен.

В Астрале не работают привычные законы физики, но действует логика мира. У каждого мира свое астральное отражение. Скорость движения в Астрале – скорость мысли. Призраки устанавливают свои правила на собственных астральных владениях, отталкиваясь от логики мира. В Астрале есть коренные жители – духи городов и мира природы. И вообще, всячески советуется использовать Астрал для завязок, сбора улик и общения с потусторонними сущностями, которые всегда были рядом с людьми, но никогда не заглядывали в их измерение.

Ид: мир идей

Человек удивляет своей способностью к адаптации, к познанию нового, с склонностью к

изобретениям. Технологии, научные достижения, развитие коммуникаций – все это позволяет людям связываться друг с другом с большой скоростью, выстраивая свое общество вокруг определенных законов межличностного поведения. Жители Тропы – не хуже. В конце концов жизнь на Тропе отличается от жизни бионтов лишь формой, но суть общества: неравенство, притеснения, этническая агрессия – все это одинаково в любом уголке любых миров. Но вот из-за различия в форме существования, Странникам приходится находить иные формы связи и взаимодействия. И, поскольку Странники способны пользоваться Нитями, были изобретены возможности влияния на Ид, Мир Идей.

Как и Астрал, Ид сосуществует с каждым отдельно взятым миром. Это общее бессознательное, невидимый уровень реальности, где существуют слепки мыслей всех людей мира. Используя свои мистические навыки и специальные предметы, Странники могут использовать Ид, словно человек использует интернет. При этом каждый человек – это «сайт», сообщество – «портал», общество – «домен». Используя свои навыки, вы можете доставать информацию, «вживлять» мысли в головы людей, погружаться в сознание спящих, чтобы модифицировать их память Нитями, которые принято называть Краской. Более подробно об этом описано в основной книге правил.

Параллели

Вообразите себе две соседние комнаты с толстой стеной между ними. Представьте себе, что в этой стене есть секретный проход, оставленный таинственным строителем много веков назад. Так легче всего объяснить, что такое Параллель.

Параллели – это место между миров, эдакая площадка или комната, которая не относится к миру, но является его неотъемлемой частью.

На Параллели НЕ действуют правила (Лимиты) миров. По своей сути это «прослойка» между мирами. Каждая такая прослойка соединена непосредственно Тропами – коридорами (как бескрайние коридоры подъезда). Параллель – это некая локация, куда попадают персонажи, выходя из мира живых. Размеры её небольшие. Чаще всего это будет что-то вроде отпечатка, выжимки из сути миров, находящихся рядом.

Особенность в том, что на Параллели расположены целые полисы или небольшие страны, где живут люди, у которых нет родного мира. На Параллели всегда своё правительство, свои законы и

устои. Там живут те люди, которые по воле Тропы выбились из мира смертных. Таких жителей параллели, как и спящих людей в мирах, называют бионтами.

Бионты занимаются исследованием Нитевых эффектов, развитием своего города между миров, торгуют с другими Параллелями и Слоями. Чаще всего они записывают координаты без возможности выйти в них. Также они исследуют места, где могут появиться Полости и проходы в Миры Тьмы – в другие Полости и Комнаты, по которым разрушительным катком прошли силы Хаоса и Энтропии. Главное правило Параллели – в ней нет правил. По крайней мере нет Лимита, нет ограничений и нет последствий после использования способностей (про Лимиты в мирах будет сказано далее), кроме встречи с силами местного самоуправления. Общество на Тропах – это кастовая система с жесткой структурой, существующая уже тысячелетия, зародившаяся задолго до того, как во многих мирах появилась возможность записывать историю людей. Странники по мирам существовали всегда, и всегда была Тропа, которая связывала различные миры. И всегда Тропа собирала свою жатву, поглощая потерянные души в своих коридорах. Некоторые считают, что Параллели – это отражение пятого измерения, однако время течет во всех Слоях и Комнатах одинаково. Именно поэтому путешествие по Тропе никогда не становится путешествием во времени. Хотя порой Странники оказываются в пространственных аномалиях, которые могут обмануть восприятие своих жертв: в одних местах время тянется, словно резина; в иных местах сам воздух пропитан электрическими Нитями. Порой сама Тропа опаснее тварей, что живут на ней.

Аномалии

Аномалии – «естественные», почти природные ловушки Тропы. Встречаются во множестве мест миров, причём могут встретиться и в Слоях, и в Бездне (водоворот демонов и умерших, куда лишь изредка можно попасть с Тропы), и в Параллелях. Аномалии рождаются из-за насаивания одного мира на другой, создавая необычный вихрь Нитей, который либо неактивен, пока его не тронуть, либо активен всегда. Аномалии – это не одухотворенные или мыслящие существа. Они действуют по чёткому принципу, из-за которого были созданы. Поэтому их часто используют конструкторы – своеобразные «коренные жители»

Тропы, которые больше похожи на големов или на магические механизмы.

Аномалии бывают трёх видов:

- Активная действует всегда, нанося повреждения и воздействуя на всех, кто войдёт в радиус её поражения;

- Пассивная: активируется тогда, когда на неё подействует некий фактор вроде использования мистических навыков или технического устройства;

- Затаившаяся Аномалия – это природный охотник на живых или мёртвых (в зависимости от того, на какую Искру срабатывает).

ДМ может закладывать в Аномалии любой смысл и форму, описывая как монстра.

Посещение миров

«Интегри: Тропы» - это игра про перемещения винные миры. Однако, в отличие от множества фантастических произведений, тела персонажей вынуждены подстраиваться под законы каждой новой реальности, стараясь превозмочь даже этот фактор. Когда персонажи попадают в новый мир, их духовных контур подстраивается под окружающую реальность: внешность меняется, предметы приобретают иное очертание, меняется форма, но не содержание. Даже если предмет выглядит пафосным и громоздким, то его свойства не изменятся, в том числе и вес. Считается, что законы данного пространства расценивают ваши предметы такими, какими они стали. Средневековые штаны превращаются в джинсы, доспех из клепаной кожи превращается в байкерскую куртку.

Для Странника важно оставаться по множеству причин: чтобы его не обнаружили другие Странники и слуги нечистых сил, чтобы не вызывать подозрений, не навлечь на себя внимание местных властей, избежав беды, но еще важнее – не привлечь внимание истинных властей, тайных сообществ межмирового правительства, Трибунала. Никакой Странник не захочет разбираться с тайной полицией потустороннего мира, представители которой называются Мистерами. Один Мистер способен в одиночку зачистить Полость или уничтожить отряд Странников. Учитывая, что технические предметы не проявляются во Внутренних (фэнтезийных) Слоях, Странники должны всегда быстро преображаться под окружение. При этом огнестрельное оружие выглядит как пищаля, револьверы в стиле дикого запада, и схожие более «фэнтезийные» аналоги. Можно предположить, что в фантастических мирах существуют «магические»

источники, но, по сути, вся магия в игре – это возможность взаимодействовать с Нитями. Поэтому от мира к миру меняются названия, но не суть. Другое дело, что в мирах разнятся «правила», логика, ограничения. Например, в «нашем» мире очевидно, что Нити выражены неявно, обычные люди, бионты неспособные их проявлять.

Схема построения Внешнего Слоя

- ⇓ Нулевой Слой – наш мир.
- ⇓ Дизель Гейстеры.
- ⇓ Революция – Слой биологических механизмов и изменённой на ранних этапах истории. В начале 20 века властвуют биотеррористы и пришельцы на живых летающих кораблях.
- ⇓ Инозов.
- ⇓ Венера-0.
- ⇓ Криохазард.
- ⇓ Азура-7.
- ⇓ КосмоПульс.

⇒ 8я Глубина – бесконечное водное пространство, сдавленное окружающими мирами, постоянно проваливающееся в водяную пропасть.

↑ Вавилон – титаническая механическая постройка, возведённая расой идеальных людей после постижения главных таинств псионического развития.

Заметим, что добираться по Внешнему Слою, чем выше, тем сложнее. Предел – 8я Глубина.

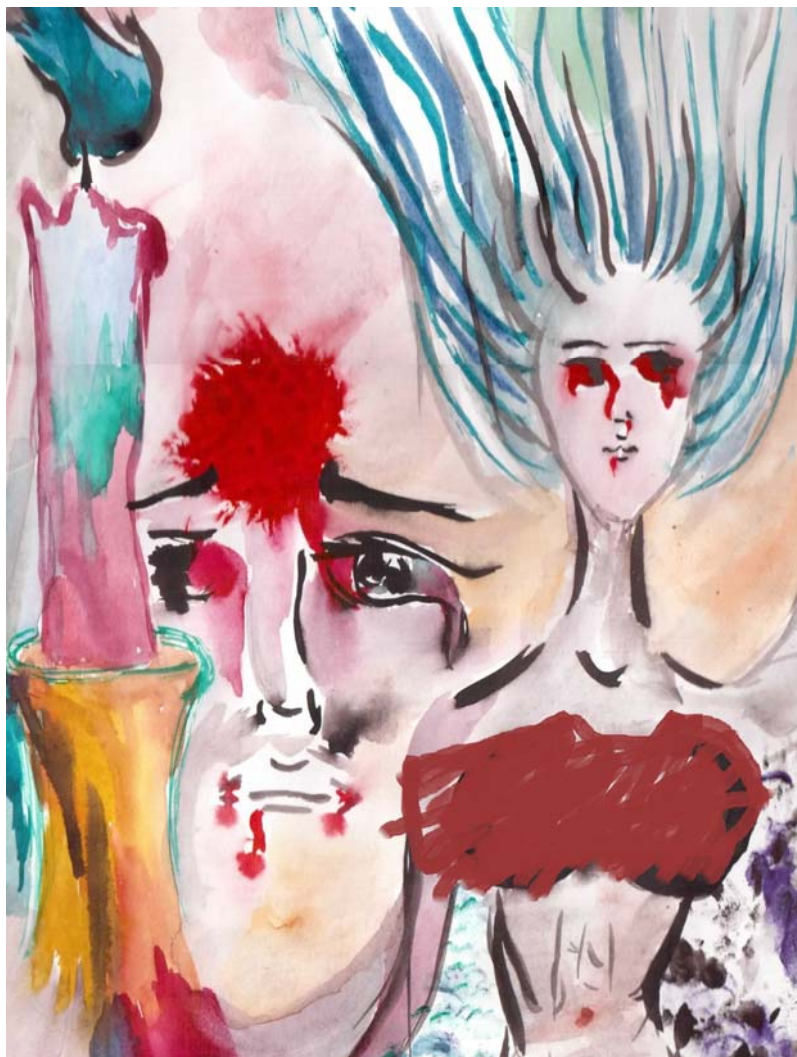
Что находится за 8й Глубиной – изначально неизвестно. Есть только теории и наблюдения, и то в основном неподтверждённые, основанные на легендах и байках. Но когда тебя окружает множество миров – всё относительно.

Схема построения Внутренних Слоёв

- Катуро, Лазурное Поднебесье - мир священных лун, самых высоких гор, и самых больших открытых пространств. Мир воздуха, неба и священных лун.
- Сильмад, Дракомир – Слой рыцарей и драконов, названных там как демоны. Мир королевств и древних династий, ищущих оставленное ангелами знание.
- Ксандриа-Кродус – «там, где закон клинков».
- Дан'Мир, Серовысье - Слой вечного дня, витающий прямо в воздухе, пронизанный паром и паровыми технологиями.
- Нерфал, Мракомирье - Слой вечной ночи, поработанный Мёртвыми Нитями, обиталище

нечисти, подчинённой трём зловещим лунам-богиням.

- Кситион, Глубьтений - Слой, захваченный демонами теней и пустоты, пожирающих всё материальное одним своим присутствием.
- Океания, Черноводе - Слой бесконечных морей, разделённых особыми границами, которые стережёт отдельная раса. Слой морей и пиратов.
- Закуток, Заповедник - Слой зверей, известный именно под таким простым названием. Родина экзотических гуманоидов и хищных фей, огров и гномов.
- Тэрион, Планетарий - космос, каким он является. Далёкие-далёкие галактики, полные звёзд и вакуума. Галактики, заполненные льдом и живой Знобью.
- Киов'Вист, Дымящийся Хаос - Слой хаоса, пустоты и Пыли. Сюда отправляют преступников. Реальность погрузит вас в небытие, навеки запутает в лабиринтах распавшегося разума.



Пример проведения игры

В воскресный день за игровым столом в клубе настольных игр собираются шестеро друзей. Один из них не так давно стал ДМ-ом, ведущим этой игры. На его плечи легло создание собственного мира Тропы и собственной истории. У этого ДМа не было множества нестандартных задумок, но он решил придумывать Тропу не сразу целиком, а по мере прохождения игроками сюжетных этапов.

Игроки уже заранее создали своих персонажей, советуясь с ДМ-ом дистанционно, что лучше взять для персонажа и его истории из различных способностей, возможностей и предметов. Друзья решили, что их персонажи – молодые Странники, которые только начали постигать Тропы после того, как их пытались убить таинственные культисты просто за то, что у них был дар шагать по Слоям. Подготовив своё игровое место, игроки кладут перед собой свои листы персонажей (которые вы можете найти в конце этой книги в приложениях), карандаши, стирательные резинки, игральные кубики разных видов, а на другой край стола убирают закуску и напитки (за игрой время летит незаметно, а пить хочется сильно, особенно самым активным).

Полистав свои записи о приключении, подготовленные заранее, ДМ вспоминает все необходимые детали, и начинает вести игру, сначала поприветствовав игроков за столом, представив их персонажей, пометив себе на листок их имена и классы. ДМ ведет игру, описывая окружение персонажей, что они буквально видят, не забывая при этом добавлять «представьте себе...», а в конце своего описания «что вы будете делать?». Игроки представляют себе все, что рассказывает им ДМ и рассказывают они делают от лица персонажей или что конкретно делает их персонаж. Чаще всего игроку легче воспринимать и взаимодействовать в игре, если он говорит от лица персонажа, например: «увидев, что ко мне идёт стража, хватаю украденный кошелек и пытаюсь незаметно припрятать его под половицей». Такое действие называется **заявкой игрока**. ДМ рассматривает заявки и говорит, что вышло.

Кубик понадобится вам тогда, когда необходимо проверить, получилось ли заявленное действие у персонажа или это не в его силах.

На деле это выглядит так:

ДМ: Представьте себе: открыв заветную дубовую дверь Комнаты, ваши персонажи поняли, что она ведёт во двор полуразрушенного завода. Пройдя вперёд и оглянувшись, вы видите, что дверь стоит прямо в воздухе, вокруг неё ничего нет, но за ней виднеется коридор шестого этажа Девятиэтажки, откуда вы и прибыли. В лицо вам сразу ударяет влажный и холодный пар, вырывающийся из множества труб старого завода. С чувством пробегающего холода по спине, вы понимаете, что находитесь в совершенно новом измерении. Вы одни и назад дороги нет. Что будете делать?

Алёна: Какое мрачное местечко вы выбрали для путешествия. Мастер, пытаюсь осмотреться.

ДМ: Кидай навык внимательности. //выпадает 12// Что ж, ты понимаешь, что этот завод давно не используется. Также ты замечаешь вой ветра: очевидно, вы на большой высоте.

Лёша: Ооо, кажется, я даже знаю где мы. Мастер, иду к ближайшему окну... трещине... в общем, что там есть.

ДМ: Хорошо, ты становишься действующим. Описывай, что ты делаешь.

Лёша: Давай так... я пригнулся совсем низко, почти касаюсь пола, чтобы очень аккуратно выглянуть за полуразбитое окно. Наверняка там такие точно имеются.

ДМ: Да, пожалуй, такое есть. //вкратце на листке бумаги обрисовывает окружение с некоторыми деталями// И твои действия дают тебе средний бонус на скрытность – кидай навык.

Происходят броски кубиков. Персонаж Лёши смог спрятаться от оказавшихся за стеной неких целей.

ДМ: ты видишь, что в метрах 10 под стеной, которая больше похожа на откос, бродят какие-то гуманоиды, закутанные в рваные плащи, вооружённые чем-то вроде мушкетов, с паровыми обогревателями за спиной.

Все игроки напряглись, проверяя способности своих персонажей.

ДМ: Они грузят какие-то механизмы. Вдалеке своеобразные самолёты, очевидно тоже на паровых двигателях.

Лёша: Рассказываю команде об увиденном.

Маша: Давайте все заляжем у окна.

Костя: Согласен, хотя если начнётся стрельба, я не смогу ничего сделать – у меня все способности на ближний бой.

Юра: именно поэтому я сажусь на колено и начинаю выцеливать их лидера.

ДМ: Хорошо, Юра становится Действующим. Кидай внимательность.

Юра: Давай лучше «снайпера» (специализация навыка дальнего боя).

ДМ: О! Конечно, используй. //проводятся броски, Алёна помогает заметить нужного противника// Прицелившись, ты замечаешь, что их лидер остановился у парового котла напротив другого сооружения. Если прострелить его, то не заденешь ни одного офицера противника.

Юра: Народ, берите верёвку и аккуратно спускайтесь, пока он не отошёл.

Лёша: Как??? Я просто шмякнусь у них на виду! Я же «колдун», а не шпион.

Маша: Тогда я с Костей сниму тех противников под окном, а вы по верёвке Алёны спуститесь.

Костя: Хорошая идея! А Юра потом начнёт стрельбу, когда мы будем готовы кинуться на них. Тогда я обхожу с другой внутренней стороны здания и сам аккуратно пытаюсь спуститься.

Делаются проверки, действующий Костя проваливает бросок, соскальзывает с верёвки, не получает ранений от падения, но привлекает внимание противника. Никто кроме Машиного персонажа не видит его, поэтому она становится действующей.

Маша: В скрытности, пока они отвлеклись, захожу им за спину!

ДМ (глядя на результаты проверок навыков): Ты с лёгкостью проскальзываешь по насыпи и кривой потрескавшейся стене, но оказавшись за спинами противников, ты видишь, что за котлом, куда собрался стрелять Юра, находятся закованные в кандалы люди. Ваши противники – работарговы. В этот же момент шум привлекает внимание их офицера, тот начинает отходить от котла.

Юра: Я же не знаю, что у вас там происходит – сейчас начну стрелять!

Алёна: Предупреди нас!

Костя: Меня же тогда, скорее всего, просто расстреляют!

ДМ: Действует Маша, так что ей выбирать. Ситуация критичная. Что ты будешь делать?

Что есть настольная ролевая игра

Настольные ролевые игры (НРИ) появились в 70х годах минувшего столетия, являясь своеобразной веткой в развитии настольных варгеймов (масштабных игр в «солдатики»). Основой для них послужили фэнтезийные, научно-фантастические темы, близкие первым Мастерам, которые тогда были обычными студентами. С тех пор поп-культура сильно развила мысль этих двух жанров, и нам практически не составляет труда представить приключения в королевствах эльфов и дворфов или на планетах межзвездного конгломерата. И за более чем 40 лет развития настольной ролевой игры появилось множество оригинальных идей и игровых систем, часть которых сами стали классикой. И если в 90х были проблемы с тем, чтобы достать кубики или оригинальные книги правил, то сейчас таких проблем не возникает. В те времена бывалые Мастера создавали свои игровые системы без кубиков или пытались обойтись шестигранными.

Множество игровых систем поддерживают большое количество задумок, оригинальных сеттингов. И мы постарались создать в "Интегри: Тропы" уникальный дух путешествий между различными мирами, связанными воедино. И все равно не каждый, даже вдохновившийся нашей идеей и готовый к творчеству, может представить то, что ожидает участников игры впереди.

Самое главное - не бояться нового!

Это немного иной вид игр, чем множество представителей обычных «настолок». Разница в том, что в таком виде игр участникам предстоит проявить фантазию, воображение, навыки коммуникации, и при этом не быть ограниченными в действиях. То, что вы скажете, то и «сделает» ваш персонаж. Вы не ограничены программой или жесткими рамками – лишь своим воображением.

Чтобы сыграть вам понадобится 3-5 друзей. Больше или меньше участников тоже допустимо, но будьте осторожны: это может повлиять на сложность игры. Один из вас станет ведущим НРИ (назовем его для краткости ДМ-ом – Действующим Мастером). ДМ выступает в роли режиссера и сценариста, описывая все, что происходит вокруг персонажей игроков, но ни в коем случае не диктует, что конкретно им нужно делать. Игроки создают себе аватаров, альтер-эго, героев - называть можно по-разному, главное - они будут играть ведущую роль в действии, придуманном ДМ-ом.

ИНАЧЕ ГОВОРЯ: ДМ описывает окружение, игроки описывают что и как они делают или говорят.



Настольная ролевая игра - это коллективный вид досуга, где вы проявляете свое воображение вместе с друзьями, создаете уникальную историю. Правила же помогают ориентироваться в этой истории, задают границы, чтобы ваша история не скатилась в курьезный и бессмысленный анекдот. Обычно для того, чтобы начать игру, вам необходима книга правил. Вы держите в руках сильно укороченный вариант той самой книги. Игрокам надо записывать статистику своих героев. Обычно для этого используются листы персонажей из приложения к книге правил, но в быстрых правилах вы найдете «прегены» - заранее созданных героев. Игроки могут выбрать любой понравившийся – это их выбор. Более того: они могут свободно описывать их.

Также вам понадобятся карандаши, резинки и стандартный набор игровых костей, который вы найдете практически в любом магазине настольных игр.

Мы постарались сделать так, чтобы эта игра была разнообразной по количеству возможностей, но простой для восприятия. Не старайтесь запомнить все сразу: в книге вы встретите повторы и отсылки на другие страницы и главы, связанные с текущими. Самый простой способ разобраться во всем - создать парочку персонажей, следуя шагам в главах, а потом выбрать того, кто круче получился. Обычно даже само создание персонажа - это отдельная работа воображения, интересная сама по себе.

Тропы - мир мистических приключений, жутких монстров, адреналиновых сражений и тренировка собственной креативности. Важно поддерживать правильную атмосферу игры, иначе она может превратиться в смятый сумбурный рассказ. Самые интересные игры - это путешествия длиной во много месяцев реального времени, когда игроки, просто где-то встречаясь, вспоминают шутки и захватывающие моменты игровых приключений. А еще круче, если много лет спустя истории о решениях и заявках игроков пересказываются другим игрокам и новичкам.

Вы должны решить, с кем вам приятнее играть, где и когда комфортнее. Часто партии собираются вечером в пятницу, на целый день или ночь выходных. Ходят слухи о некоторых экстремалах, которые играют в настольные ролевые игры нон-стоп в течение нескольких дней. Мы так делать не рекомендуем: всего должно быть в меру. Шести часов, плюс-минус два часа, должно всегда хватать для любой компании. Но помните также, что и люди в компаниях встречаются разные: одни любят сражения, другие - загадки, третьи - детективы.

ДМ должен учитывать все это, создавая свое новое приключение.

Нужно ненавязчиво увлечь участников деталями игры, заинтересовать мистическими загадками. Банальный ужастик в стиле "рогатый монстр кидается на тебя" вызовет лишь смех у игроков и станет темой для шуток. То же самое, если ДМ будет говорить что-то вроде: "это исчезающая жуткая Химера, у нее 32 хита". Это просто ужасно и во многих случаях рушит игры.

Помните, что у игроков свои проблемы и события в жизни, которые будут влиять на игру. И даже если вы решите провести напряженный триллер, всего один шутник может обратить вашу игру в ничто. Поговорите со своими друзьями прямо перед игрой о том, что вы старались, а потому надеетесь на серьезную игру. А еще лучше - до того, как браться за следующее приключение, узнайте о том, что хотят увидеть игроки, во что хотят сыграть. На их поводу идти тоже нельзя, но используйте их мнение как исходную точку для вашего воображения.

Вы можете легко использовать «Интегри: Тропы» для того, чтобы провести игру совершенно не в том стиле, который заложен в эту игру изначально. Делается это очень просто: измените названия на подходящие, превращая огнестрельное оружие в магические разрядники, или паровые установки, а автомат Калашникова в автомат автоматов или магические туррели. Или наоборот превращая заклинания в функции наномашин, или имплантов, пробуждающих псионические способности вашего киберпанка.

Если вам нравится идея механизмов выживания на Тропах, описанных в нашей игре, вы можете легко применить их к самым различным жанрам, ведь именно поэтому мы создали «Интегри: Тропы» для мультивселенной: с одной стороны это не «универсальная» усреднённая игровая система, но при этом игра про все жанры сразу.

При создании этой игры мы постарались сделать так, чтобы игрокам некогда было расслабиться, некогда было передохнуть, а водоворот действий за игровым столом кидал их от одной опасности к другой.

Далее в книге вы обнаружите множество правил и игровых деталей, но они разбиты на специальные группы для удобства. Некоторые описания мира Тропы вы увидите по ходу чтения. Много описаний ожидает ДМ в последних главах.

«Во что нам предстоит сыграть» или базовый сеттинг Тропы

Сеттинг – это декорации, при которых будет разворачиваться действие. В «Интегри: Тропы» базовым сеттингом является мир межпространственных путешествий особых людей (живых и не очень), которых называют Странниками. Эту игровую систему можно использовать для различных сеттингов, но чтобы охватить как можно больше жанров, в книге описывается мультивселенная.

Перед тем как ДМ возьмётся придумывать игру, важно договориться, в каком стиле всем будет интереснее играть.

Например:

- Бесконечное путешествие по различным вселенным. В этом стиле игры важными являются история и детали посещаемых миров, а межпространственные ответвления становятся «подземельями с монстрами и сокровищами»;
- Путешествие между мирами. В этом стиле игры вы посещаете миры изредка, концентрируя все внимание на исследовании укромных уголков – Комнат и созданных мистическими силами искусственных миров. Это путешествие будет наиболее «фэнтезийным»;
- И, наконец, стиль, в котором все действие крутится вокруг одной Параллели, наполненной межмировым обществом паранормальных людей и существ.

Мы предлагаем вам вначале использовать последний вариант, ведь всегда интереснее не просто сражаться с монстрами, зачищая подземелья, или посещать многочисленные декорации миров, но также участвовать в истории мира, постигать его секреты, взаимодействовать с обществом, придуманном ДМом. Детали того, как нужно создавать собственную Тропу, Комнаты и Параллели, содержатся в последних главах данной книги.

Жизнь на Тропе

Странники – это люди с особым чувством, которое позволяет видеть энергетические потоки (Нити), призраков, духов, потаённые знаки, оставленные паранормальными существами. Чтобы стать Странником человеку нужно потерять все связи с родным миром. Но даже Странник большую цену за переход между мирами. Каждый Странник может выйти лишь на несколько километров от места выхода в мир, хотя чем больше его духовная сила,

тем дальше он продвинется. В каждом Слое на Странника действуют различные Лимиты. В одном Слое персонаж просто не сможет заснуть, а в другом захочет отведать чужой крови или внутренностей.

Лишь оказавшись между пространствами, Странник не страдает от Лимитов. Такими местами являются Комнаты, Параллели и Тропы.

Комнаты – это небольшие миры, отражения ближайших пространств. Комнаты наполнены призраками, жителями Астрала (мира духов, который есть в каждом Слое), жаждущими мертвецами.

Параллели – это большие миры и пространства, которые были созданы расами древних Странников. Еще задолго до того, как люди научились шагать по мирам. Эти пространства похожи на огромные города, сказочные и фантастические княжества, земли которых ограничены огромными стенами, словно все, что находится там, на самом деле – это содержимое огромного аквариума. По сути Параллель – это большая Комната. Однако Параллели – это земля живых: у каждой есть своё название, местоположение между миров, своя культура, правительство, уклад, торговые соглашения с другими Параллелями. С этой точки зрения каждая Параллель – город-государство, полис, окруженный аномалиями, чудесами, опасностями. И мирами обычных людей (которых Странники называют бионтами).

Тропы – это межпространственные переходы, которые связывают все Слои и Параллели. Чаще всего они выглядят как подземелья, катакомбы или коридоры неких зданий.

Тропы настолько древние, что на них поселились и расплодилось множество демонов, призраков, мутантов и монстров, которые некогда выбрались из своих родных миров, а некоторых из них специально тренировали в военных целях, для того чтобы охотиться на Странников, чувствуя их души. Странники вынуждены перемещаться по Тропам в поисках укромных мест и новых пространств, ведь опасные твари постоянно охотятся за живыми душами.

Судьба может заставить Странника путешествовать в рамках одного Слоя, но сделать это имея лишь одну точку выхода невозможно. Странники, которые смогли развить силу духа, способны перемещаться по разным «уровням» Тропы, словно по этажам бесконечного здания, используя лифты или их аналоги, встречаемые по пути. Переходя на новый уровень (этаж), местоположение входов в миры не меняется, но

меняется точка выхода.

Искусство прокладывания Тропы передается от учителя, Мастера, сквайрам (молодым Странникам) с особенным трепетом. Считается, что Тропа сама выводит сквайров к их будущему учителю, не спрашивая ничьего мнения. Сквайры образуют Структуру, команду, которая находит своё уникальное место на Тропе, оно становится для них единственным домом, крепостью (еще один подарок от Тропы). Но сложно сказать, действительно ли Тропа имеет собственное сознание.

Мастерами становятся по-разному: бывшие преступники, офицеры правящих Домов Странников, ветераны межмировых конфликтов. Или даже учителя, держащие под контролем целые школы, Ордена. Каждый из Мастеров даёт одинаковые уроки молодым Странникам, главный из которых гласит: можно сколько угодно взаимодействовать с миром потустороннего, можно сколько угодно применять свои способности на Параллелях, в Комнатах и просто на Тропе, но никогда нельзя выдать свою истинную сущность бионтам, обычным людям. Это закон равновесия, закон мироустройства, закон Трибунала – особого органа управления правящими Домами, тайными обществами, которые в действительности контролируют жизни смертных. Бионты – люди со спящей душой внутри. Чем больше бионтов, тем больше равновесия между мирами.

И Трибунал сделает всё, чтобы так и оставалось. А тот, кто ослушается, познает на себе гнев особых «полицейских» потусторонних сил, Мистеров.

Общество Странников – это жестокое место, где правящие Дома следят за своими заповедниками-городами, странами, даже материками разных миров. Общество Странников полностью строится на кастовой системе, где есть творцы, есть исполняющие обязанности, есть солдаты, палачи и убийцы. Параллели – это место жизни тех, кто познал суть перемещения между мирами-слоями, и их детей. Некоторые Странники стараются укрыться в Слоях, вновь привязавшись к миру за счёт сложных ритуалов, но судьба всегда найдёт их детей. И если это будет не Орден, то уж точно монстр из иного мира, который захочет полакомится сладкой душой Странника.

Путь Странника начинается с печали.

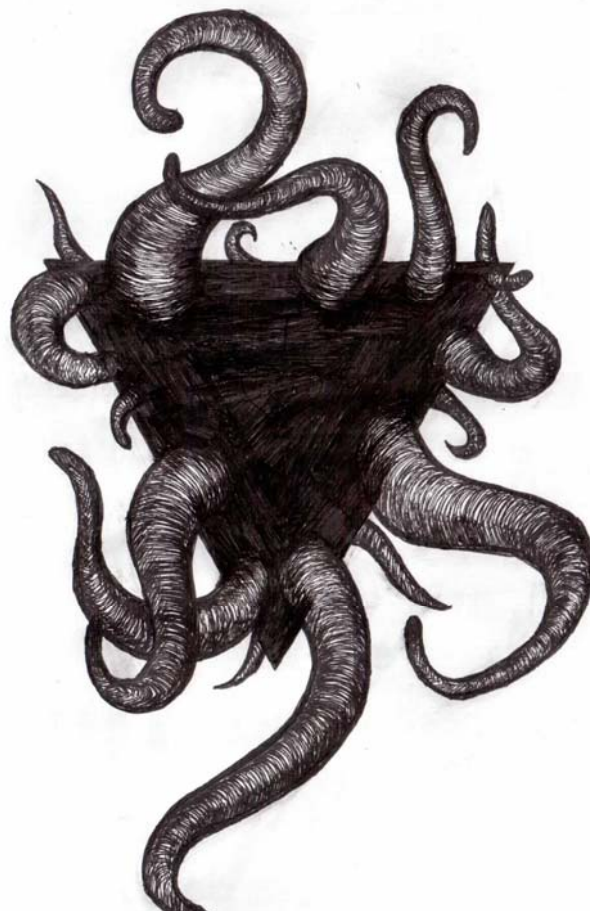
Но пути назад нет.

Предстоит лишь по Тропе вперёд шагать.

Атмосфера за игровым столом

Советуем найти удобный стол для игры, причем ДМ-у следует сесть не во главе, а так, чтобы игроки окружили его (в конце концов от описания окружения будут исходить действия игроков, а значит ДМ-а надо всем хорошо слышать). Некоторые игроки и ведущие предпочитают использовать вспомогательные материалы, например, поля и карты, разлинованные в дюймовые клетки. Нередко используются миниатюры и жетоны существ. Намного удобнее, если на столе лежат не просто конфеты и резинки вместо героев и их врагов, а настоящие фигурки. Вы можете взять детали от различных игр и создать модель своего собственного персонажа. Главное – наглядность. Чаще всего карты и миниатюры пригодятся вам во время боевых столкновений в игре.

А еще музыка – это мощный инструмент создания атмосферы. Используйте композиции, которые вдохновляют, которые могли бы передать дух тех мест, посещают персонажами в течение игры. При этом не надо сидеть за столом в той одежде, что и ваши персонажи, или «нарядиться в плащи» (наша игра хоть и ролевая, но не настолько!). Однако было бы неплохо подкрепить словесное описание своего персонажа соответствующей картинкой. ДМ – тоже человек, поэтому незачем держать все свои задумки в голове. Сделайте несколько копий страниц из книги правил или выпишите в отдельную тетрадь особые моменты вроде кубика эффекта и провала, которые будут описаны далее.



Целостность игровых правил

Добро пожаловать в мистический межпространственный мир Троп! В начале данной главы Вы уже могли ознакомиться с духом и спецификой описанного мира. Вступительными рассказами мы даём Вам «намёк» на действие, но только Вы сами можете оживить этот мир... и миры внутри него. Тропы – это настольно-ролевая игра (НРИ), выполненная в стиле коллективного ролевого и тактического игрового досуга, где Вам понадобится эта книга, бумага, откопированные листы персонажа (в конце этой книги), карандаши и ластик, а также собственная фантазия. Не пугайтесь того, что Вам предстоит активно использовать воображение, решать словесные задачи, даже рисовать – внутри игры не важно, как хорошо Вы это делаете, главное – держитесь ваших игровых товарищей. Ведь главным правилом ваших игровых встреч будет получение удовольствия. Это главное правило, и оно даже важнее всех прочих, описанных ниже. Если вам не нравится какое-то правило, то просто измените его так, как вам кажется удобнее или попросту игнорируйте его.

Как сказано выше, Вам понадобится стандартный набор игровых кубиков, который вы можете приобрести практически в любом магазине настольных игр. Если точнее, вам понадобятся следующие кубики: четырёхгранный (обозначенный как к4), шестигранный (к6), восьмигранный (к8), десятигранный (к10), и особенно двенадцатигранный (к12). В свою очередь, обозначение вроде 2к8 – значит то, что нужно бросить 2 восьмигранных кубика (к8) и сложить результат.

В ходе игры и описаний от вас потребуются составные броски, состоящие из разных кубиков вроде к6+к10+3. Просто кидайте обозначенные кубики и складывайте все результаты – всё предельно просто.

В ходе изучения правил может возникнуть путаница, когда нужно применять максимальное значение того или иного кубика, а когда нужно этот кубик кинуть. **Если в описании обозначен именно кубик (с буквой «к» вроде примеров, описанных выше), значит кубик нужно кинуть. Если написано слово «значение», значит нужно максимальное значение кубика.**

Считается, что в игре стандартно 6 участников: 5 игроков и 1 Действующий Мастер. Игроков может быть больше или меньше, хотя мы советуем не менее 4х и не более 6 игроков. Мастер всегда один,

и работа его исключительно сложна и более насыщена. Действующий Мастер (ДМ) – это буквально творец мира, человек, который отвечает за действия в игре. Если игроки рассказывают о том, что делают только их персонажи, то ДМ действует целым миром.

Помните; когда игрок описывает действия своего персонажа, применяя какие-либо его действия, то он называется **Действующим Игроком**. Когда Мастер описывает окружение и играет от лица встречаемых персонажей, то он **Действующий Мастер**. **Кто сейчас ведёт повествование, тот и Действующий. Этот участник буквально действует в рамках игры.**

Некоторые правила или обстоятельства дают преимущество Действующему, но Мастер считается таковым ВСЕГДА, поэтому становится игровым судьёй, чьё слово всегда весомее прочих. Не спорьте с ним – это бесполезно. Единственное, что стоило бы оспаривать – необоснованное изменение или перестроение правил игры. Если вы заметили это, тактично укажите ДМ-у на это. Возможно, произошла досадная ошибка, и всё решится само собой. В иных случаях ДМ обязан говорить об изменении игровых правил заранее. Мы не стали вносить никаких наказаний за это, ДМ просто теряет доверие в глазах игроков, когда поступает данным образом.

На следующих страницах вы найдете «основную механику» этой игры. В основной механике будет описано как, когда, и почему нужно кидать кубики. Обычно это нужно будет для того, чтобы выяснить, как хорошо получилось у персонажа то или иное действие (вроде атаки противника, применения навыков или особых способностей). В целом игра не так сложна, как может показаться: **вы слушаете ДМа, говорите, что делает персонаж, и кидаете кубики, чтобы выяснить, как хорошо это у него получилось.** Все правила этой книги нацелены лишь на детализацию этих трёх простейших шагов.

Основа основ

Мы всё говорим и говорим о правилах, но что же это за правила? Любой игре нужны правила, особенно такой сложной и обширной, как Тропы. Любая НРИ использует некую «систему» правил. Тропы используют систему Интегри. Её детали и пошаговое освоение мы коснёмся далее.

Как игроки, так и ДМ используют эти правила, но при построении приключений ДМ руководствуется дополнительными инструментальными правилами, описанные в конце этой книги. До того момента у вашей компании есть время выбрать ведущего, так

как инструментальные правила ДМ-а будут интересны только самому ДМ-у. Игрокам знакомиться с ними не советуется – играть будет не так интересно. В самом конце этой книги вы найдёте полноценный игровой ознакомительный модуль (своеобразный сценарий будущей игры) «Сибирь» - пример того, как создавать простейшее приключение для новичков НРИ. Этот модуль советуется использовать при пробной игре, он займёт около 6 часов игрового времени.

Касательно самих игровых правил, Интегри - это система, балансирующая между крайностями. Она героически-реалистичная, хардкорно-аркадная, фантастически-повседневная. В ней все старается прийти к взаимопониманию, угодить самым придирчивым, понравиться «старичкам» и новичкам мира настольно-ролевых игр.

Важно! В Интегри вообще все элементы игры и правил держится на принципе триединства, начиная с идеи, заканчивая бросками кубиков и действиями. По этому принципу в игре всякий элемент, всякий бросок, всякая часть состоит из трёх составляющих. Это так называемое «**правило триединства**», которое будет описано на следующих страницах. В Интегри правило триединства играет очень важную роль. В любой непонятной ситуации, попробуйте обратиться к нему. Каждый отдельно взятый элемент игры разделен на три крайности, которые, в свою очередь, связаны. Однако весь процесс игры классический: вы объявляете ДМ-у какое действие совершаете от лица вашего персонажа, а ДМ объясняет, что из этого вышло, играя заодно за окружение, мир и прочих персонажей.

Важно! Если какое-то расовое, классовое или специфичное правило противоречит основным правилам, то главенствуют первые.

Самый распространенный кубик в Интегри - к12. Он используется часто, потому что с его помощью можно с некоторой вероятностью выполнить очень легкие и легкие задачи.

Также этим кубиком выясняются эффекты, попадания, расстояния, адреналин, и прочие вспомогательные вычисления. На каждого участника игры советуется приобрести хотя бы один к12.

Проверки

Когда вы делаете бросок кубиков, чтобы узнать, как хорошо получилось заявленное вами действие персонажа, то вы совершаете **проверку**. Вы буквально делаете бросок кубиков и проверяете, как хорош ваш персонаж в данном моменте. Примером проверки могут служить применение навыков или атака вашего противника.

Помните! Любая проверка в Интегри **ВСЕГДА** состоит из 3 элементов (кроме **попыток**). Например, если у вас есть возможность применить некий бонус, который будет больше вашего навыка или одной из характеристик, то вы применяете наивысшее (или наименьшее, если подсчитывается негативный эффект) из доступных значений.

Попытки и Отчаянные попытки

Если у вас нет навыка, проверку которого необходимо совершить, вы можете совершить **ПОПЫТКУ** проверки и кинуть д12. Попытка проверки – это бросок одного кубика без каких-либо бонусов или иных положительных элементов, однако на попытку распространяются любые штрафы и негативные состояния персонажа. На провал попытки вы всегда получаете дайс провала. При этом если вы выкинули 1 или 2, то ДМ должен поступить с героем особенно жестоко (как получится).

Порой, даже если у вас есть навык, события вынуждают вас действовать отчаянно и наверняка. В момент, когда у вас есть адреналин, вы можете использовать его дайс для проверки. При этом выпавшее на дайсе адреналина значение НЕ добавляется к проверке, а может заменить любой другой дайс в проверке. Помните, что адреналин можно применить только раз в ход, и это называется применить Отчаянный Дайс или совершить Отчаянную Попытку. В итоге какой бы высокий результат вы ни получили, он не дает дайс эффекта..

Сложность и дополнительный эффект

Чтобы эффективно преодолеть некое препятствие, необходимо броском проверки преодолеть некую Сложность. Сложность задаётся ДМ-ом в зависимости от выполняемой персонажем задачи. Провал не означает, что у персонажа вообще ничего не вышло.

Если была выброшена сложность на шаг меньше, персонаж делает что-то некрасиво, неправильно или неэффективно, а не безвозвратно все портит. По решению Действующих персонаж может все-таки достичь своей цели, но затратив для этого дополнительное время.

Вас могут попросить сделать «скрытую» проверку, при которой дайсы нужно кинуть в какую-то ёмкость или в руки ДМа так, чтобы только он мог увидеть результат. Такой способ проверок добавляет немало интриги. Но не следует требовать проверки всякого действия персонажа. Если момент безопасный и не требует детализации, то

сконцентрируйтесь на истории, а не на цифрах, получайте удовольствие.

По решению Действующих персонаж может все таки достичь своей цели, но затратив для этого дополнительное время. Если персонаж торопится, и действие выполнять некогда, то игрок может заявить, что бросает действие. Исключением является сражение, в котором неудача в броске является именно неудачей. Также частичным исключением является проверка одного из знаний, неудача в которой означает, что персонаж не знает достаточно информации, либо знает совершенно недостоверную информацию. Действующие могут просить делать игроков «скрытые» проверки, при которых игральные кубики будут кидать в какую-то ёмкость или в руки ДМа, чтобы только тот мог увидеть результат.

Такой способ проверок добавляет немало интриги, ведь игрок не будет знать, истинно ли знание его персонажа. Однако не используйте скрытые проверки слишком часто, иначе это может вызвать недовольство у игроков. Также не следует требовать проверки всякого действия персонажа. Если момент безопасный и не требует детализации, то сконцентрируйтесь на истории, а не на цифрах, получайте удовольствие.

Примеры задач для разных сложностей:

Не дело (0) – только неудачники или совсем умирающие не справятся.

Очевидно (3) – настолько легко, что даже тратить время не нужно.

Сложность (6) – крайне легко, бытовая задача; обычно проверка не делается, но в условиях ослабления или прочих модификаторов применима.

Пример задач для крайне лёгкой сложности:

- ✓ забраться по устойчивой лестнице в обычной ситуации;
- ✓ заметить резкий запах или яркую деталь на картине;
- ✓ нарисовать спичечного человечка.

Средняя сложность (9) является доступной любому, но при этом требует применения знаний, навыков, способностей. Эту сложность следует применять к большинству проверок.

Пример задач для средней сложности:

- ✓ выстрелить в какую-либо часть мишени;
- ✓ сколдовать заученное заклинание;
- ✓ провести серию прокруток мечём.

Вызов (15) - дело уже серьезное, для таких знаний и финтов мечами нужно знать свое дело, т.е. быть тренированным. Советуется накладывать эту сложность проверкам, которые явно требуют особой

подготовки и доступны только специалистам.

Пример задач для сложности вызова:

- ✓ собрать вычислительный прибор так, чтобы он не просто работал, а работал лучше;
- ✓ сделать серию акробатических трюков успешно;
- ✓ Найти путь по местности без карты.

Большая сложность (21) применима к опасным предметам, объектам, в условиях нестабильной обстановки. Следует использовать эту сложность в настоящих испытаниях, когда нужны подвиги силы, чрезвычайная собранность, внимательность и профессионализм.

Пример задач для большой сложности:

- ✓ Пройтись по висящей над обрывом балке, не расплескав кислоту из колбы в руках;
- ✓ Совершить несколько Переходов за один раз;
- ✓ Стрелять с двух рук автоматами.

Экстремальная сложность (30) вам понадобится в моменты, когда на кону жизнь, а смерть дышит в затылок. Когда действовать надо в долю секунды и на победу лишь один шанс.

Пример задач для экстремальной сложности:

- ✓ Противостоять прямому воздействию Зияния;
- ✓ Добиться дружественного расположения от агрессивной расы, которую вы впервые встретили;
- ✓ Уйти от слежки спецорганов.

Героическая сложность (39) распространяется на задачи, которые может выполнить только тот, кто идеально подготовлен, имеет идеальные предпосылки, либо обладает сверхъестественными чертами.

Пример задач для героической сложности:

- ✓ Разрезать выпущенную в вас пулю пополам мечом;
- ✓ Очистить ангела хаоса своими силами;
- ✓ В свободном падении пробить лобовое стекло самолёта, вылетов из грузового отсека без единой царапины.

Сложность выше 40 следует применять только к каким-то баснословным задачам, чтобы обезопасить игру от курьёзов игроков, но и дать им возможность исполнить свою задумку. Всегда есть шанс, что безумная идея одного из участников, увенчавшись успехом, станет началом нового витка сюжета.

- ✓ Противостоять Семейству;
- ✓ Вплыть вверх по водопаду;
- ✓ Коснуться **Минотавра**...

Триады правил

Чтобы вы могли легко воспринять игровые правила, описанные далее, мы объединили их в своеобразные «триады», которые следуют правилу триединства, объединив их по схожим факторам. В триадах описаны самые важные и основные правила, а детали описаны ниже. Если вы запутались в понятиях и типах проверок, то загляните в глоссарий и примеры перед ГЛАВОЙ 2. В триадах есть повторы уже написанного, но они вписаны сюда специально, чтобы лишний раз обратить Ваше внимание на важные детали.

Триада правил бросков и проверок:

1) Любой бросок имеет некую сложность. Если ваш бросок равен или больше этого числа, то ваше действие успешно. Подробное описание сложности и её градации вы найдете на предыдущей странице.

2) Ваш бросок ВСЕГДА состоит из трёх составляющих элементов: стат характеристики 1 + стат характеристики 2 + значение навыка.

Если у вас есть иной источник, который может участвовать в броске, вроде способности, при которой вы заменяете один из элементов оригинального броска.

Например, вам нужно кинуть $k4+k6+2$, но упомянутая способность даёт вам раз в столкновение получить к броску $k12$, который одновременно является эффектом. $k12$ - это не модификатор навыка, поэтому заменяет любой из элементов оригинального броска. Бросок становится $k12+k6+2$, что позволит обладателю способности выкрутиться даже из самых жестоких неприятностей.

3) В игре существует только 3 типа модификаторов: малый (+2), средний (+4), большой (+6). То же самое, но в отрицательную сторону, касательно штрафов: -2, -4, -6.

На одно действие может применяться только 3 модификатора и 3 штрафа. ДМ решает, какие именно обстоятельства (и каким образом) влияют на модификаторы проверки.

Обратите внимание! Когда вы выбрасываете сложность на градацию выше, чем необходимо (обычно это значит выкинуть 15, а не 9), то вы получаете КУБИК ЭФФЕКТА. **Кубик эффекта** — это бросок $k12$ по соответственной таблице, если итог броска или какое-то правило вызывает его. Кубик эффекта позволит вашему персонажу получить определенное превосходство над ситуацией и значительно облегчит вашу жизнь.

Следует заметить! Если при броске на обоих

кубиках характеристик выпадает 1, то это — критический провал, что также вызывает **КУБИК ПРОВАЛА**.

Таблицу дайсов провала и эффекта вы найдете далее в этой главе.

Триада правил Действующего Мастера:

1) У Мастера есть т.н. очки Интегри или Сотворения, которые являются его универсальным инструментом по усилению динамики игры. Более подробно описано в ГЛАВЕ 11. При помощи очков Сотворения ДМ взаимодействует со сложностями и их модификаторами. Количество очков во власти ДМ-а зависит от среднего уровня команды. За эти очки ДМ вводит новые неприятности и усложняет базовые сложности. За преодоление этих сложностей игрок всегда награждается дополнительным очком опыта.

2) Мастер принимает заявки и рассматривает их в зависимости от слов игрока и их наполненности. Например, делая проверку переговоров, учитывается интонация и именно то, что говорит игрок устами персонажа (и наоборот). От этого Мастером вычисляется сложность проверки, подбираются модификаторы.

3) Если игра приносит веселье - ничего не трогайте. Если игра становится скучнее - усложните её! Если вам становится тяжело вести игру или вам не нравится поведение игроков, то ускорьте темп игры, удалив часть столкновений и сцен.

Триада правил Игрока

1) превзойдя поставленную Мастером сложность проверки, достигнув следующей по градации сложности (например выбросив сложность-вызов (15), а не среднюю (9)), вы вправе потребовать **кубика эффекта**. К **попыткам и отчаянным попыткам** кубики эффекта не применимы, но провал попытки ВСЕГДА вызывает **кубик провала**.

2) вы можете выполнять **простые** действия без бросков кубика (сложность 6), а также делать **длительные действия, встречные действия, и помогать товарищу**.

Длительные действия занимают от одного раунда и автоматически тратят все очки действия (отмеченные в правилах символом «*»), либо прерываются и их нужно начинать заново.

Встречные действия применимы, когда персонажи выясняют, кто из них сильнее и/или искуснее: оба бросают навыки и побеждает тот, кто выкинул больше.

Помогать одному персонажу могут до двух

других персонажей. Вы образуете **триединство**: в проверке применяются самые высокие из необходимых характеристик и навыков (помните, что в проверке участвует ТОЛЬКО 3 элемента), но при этом все необходимые статьи должны быть задействованы: если от вас требуется бросок Скорость + Интеллект, и при этом вам помогают, нельзя бросать Скорость дважды или трижды, игнорируя требование кинуть Интеллект.

Если захочет, либо если у него **НЕТ навыка**, используемого в проверке, ваш товарищ добавляет вашей проверке малый (+2) бонус, если выбросит на соответствующей проверке лёгкую сложность. Если он не выкидывает и её, то «помощничек» делает только хуже, налагая малый штраф вместо малого бонуса.

Например: Юра, Лёша и Костя тянут трос, чтобы обрушить колонну древнего храма и выбраться наружу. У персонажа Юры силовая подготовка к4 (Тело) + к8 (Воля) + 6, у персонажа Лёши к6 (Тело) + к6 (Воля) + 2, у персонажа Кости вообще нет навыка, поэтому он предпримет попытку к12 с лёгкой сложностью (6), чтобы дать друзьям малый бонус (+2). Образовав триединство, их общая проверка будет равна к6 (Тело персонажа Лёши) + к8 (Воля персонажа Юры) + 8 (навык персонажа Юры и малый бонус от персонажа Кости). Таким образом даже сложная задача может быть решена, если игроки взаимодействуют друг с другом.

Оценивайте свои силы и качественно комбинируйте способности внутри команды.

3) Взаимодействовать бросками кубиков можно только на мастерских (неигровых) персонажей. Это значит, что если вы решите обмануть своим персонажем персонажа другого игрока, то придётся это делать в действительности, своими словами. Никакие правила игры не влияют на живое общение между игроками за игровым столом.

Важно! Чтобы ускорить процесс, Действующие могут решить организовать "Сцену Столкновений" – последовательный набор проверок. Мастер определяет, как легко его завершить и как легко провалить. Детали этого описаны в ГЛАВЕ 10. Примеры такой сцены: погони, перестрелки во время падения, или тяжёлые социальные задачи вроде переговоров с террористами.

Оptionальное правило: Story Boost или Стори-Мод - это приём ДМ-а, применяемый в моменты паузы между событиями игры. У последнего Действующего игрока есть 5 минут на рассказ эпизода из прошлого его персонажа. Тема кидается кубиком несколько раз или достаётся

случайно на заранее подготовленных ДМ-ом картах. За эти минуты игрок должен рассказать историю от лица своего персонажа. За каждый важный пункт, отмеченный ДМ-ом и игроками, рассказчик получает +1 пункт опыта.

Для опытных игроков: Помните! В Интегри применяются несколько «магических систем» сразу. Колдовство по навыку использует очки Вдохновения. Расовые и классовые заклинания применяются раз в какое-то время (в 10-12 минут или сутки). Заклинания с доски тренировок, которой отводится отдельная глава, лимитированы лишь вашими ресурсами персонажа (очками действий, Вдохновение, адреналин). Постарайтесь их не перепутать.

Не беспокойтесь, если вам показалось, что правил уже сейчас много. Они должны стать для вас интуитивно ясными во время игры. Не стоит заглядывать в книгу правил каждый раз, сомневаясь в правильности того или иного правила. Только если это действительно важно в данный момент. Но все же лучше уточните проблемное правило уже после игровой встречи, чтобы не разрывать игровое действие.

Если вам показалось, что какое-то правило не раскрыто или не уточнено, значит оно будет раскрыто далее. Особенно обратите внимание на ГЛАВУ 9.

Все остальное будет более подробно разобрано далее.

Действующие

Когда игрок описывает действия своего персонажа, применяя какие-либо его способности, он называется Действующим Игроком. Кто сейчас ведёт повествование, тот и Действующий. Этот участник буквально действует в рамках игры. Некоторые правила или обстоятельства дают преимущество Действующему, но ДМ считается таковым ВСЕГДА, поэтому становится игровым судьёй, чьё слово всегда весомее прочих.

Как конкретно это делается

1) Когда один из игроков делает более 3 последовательных заявок, т.е. очевидно выступает с игровой инициативой, ДМ называет его Действующим;

2) Действующий игрок описывает то, что видит его персонаж, в буквальном смысле, причём если описание красивое, но конкретное и не растянутое, то в конце игры вы можете засчитать это достижением «поощрение отыгрыша»;

3) Действующий может давать описание как ему это выгодно, только если это не идет в противовес задуманного ДМом: нельзя сказать, что персонажи видят сундук с сокровищами, но можно уточнить, что на двери достаточно крепкий засов, чтобы укрыться в помещении.

Действующий игрок сменяется в момент, когда описывать окружение начинает кто-то другой. Это отличная возможность дать своё видение игры.

Дайс эффекта и дайс провала

Как же мне узнать, какой эффект уместен?!

Количество случаев, когда вам может выпасть кубик эффекта или провала столь велико, что невозможно описать все варианты. Однако в наших силах подсказать вам самые подходящие примеры и просто дать направление фантазии.

Усиление – это дополнительный бонус вашего успешного броска. Другими словами применяется базовый эффект усиления и базовый эффект выброшенного значения.

Базовый эффект – основной результат броска кубика эффекта или провала.

Помните, что к кубiku эффекта всегда прибавляется значение специализации, если таковая применяется в проверке. **Также напомним**, что 1 на кубике эффекта – это всегда отмена какого-то ни было эффекта. Вас спасёт, только если в прошлом раунде вы выкинули 7ку эффекта – она применима.

У меня «провал»! Это очень плохо?

Закон жизни гласит: все ошибаются. И Вы, и команда, и встречаемые персонажи. От мимолётной слабости не застрахован даже мастер своего дела, хотя, несомненно, мастера обладают таким высоким уровнем в своём классе, что имеют защиту от откровенных обломов. Но, как говорится, всякое случается.

Эффект

1 – никакого дополнительного эффекта;

2-4 – добавьте д4 бонусом на любой бросок в этом ходу;

5-7 – следующее ваше действие стоит наполовину меньше *;

8-10 – малый бонус (+2) на все действия в этом раунде или получите д12 адреналина (добавьте выпавшее значение в ресурсы персонажа).

11-12 – ваше действие, вызвавшее эффект, не тратит абсолютно никаких ресурсов персонажа.

Провал

1 – Вы облажались по-полной. ДМ использует проверку против Вас же так, как сочтёт нужным;

2-4 – проверки навыков того же типа на ход получают большой штраф (-6);

5-7 – предмет в руках падает на д4 клеток в сторону; вы портите то, с чем работали, тратя треть ингредиентов или используя без эффекта расходный материал, выставляете перед собеседником себя дураком;

8-10 – ваш ход тут же заканчивается или персонаж не может прийти в себя в течении 6 секунд;

11-12 – ничего не происходит.

Основные понятия

Ниже обозначены основные термины, которые используются в системе Интегри. Они даны в алфавитном порядке и необходимы, чтобы стать для вашей кампании памяткой перед остальными главами книги. Более подробно эти правила будут описаны в соответствующих главах.

Действующий Мастер, ДМ – ведущий, который занимается построением сюжета, описывает окружение и отыгрывает в своём лице всех встречаемых персонажей.

Действующий игрок – один из участвующих игровой партии, который описывает действия, происходящие с ним и вокруг него, основываясь на описании и объяснении ДМа. В некоторых моментах выступает судьёй и помощником ДМа, также описывает окружающее персонажа пространство, при этом может повлиять на незначительные для истории детали, которые как-то могут помочь команде.

Заявка – действие, которое объявляет игрок ДМу, чтобы стать действующим. Сопровождается описаниями Действующих.

Игровая сессия – одна игровая встреча, которая длится обычно 4-6 часов.

Комбо – серия манёвров, объединённых проверками навыков, которая позволяет выполнять различные манёвры с уменьшенной стоимостью.

Кубик провала – исключительно неудачные обстоятельства, которые настигают вас когда вы выкидываете при проверке на всех кубиках единицы.

Кубик эффекта – спецэффект, который достигается при преодолении поставленной сложности на одну градацию.

Манёвр – один из «купленных» на * приёмов, которые может предпринять персонаж. Может быть составной частью комбо цепочки. Делятся на простые, сложные и особые.

Опыт – пункты развития персонажа, помогающие ему получать новые особенности с достижением одного из уровней (базового или классового).

Классовый опыт идёт на улучшения классовых навыков. Жизненный опыт идёт на улучшение Искры Жизни. Если в описании сказано, что персонаж просто получает опыт, то он получает универсальный опыт. Подробнее о базовом опыте будет в ГЛАВЕ 3, а о классовом в ГЛАВЕ 4.

Очки действия или * - условная тактическая единица, используемая как мера «закупки» возможных действий в игровом раунде.

Очки адреналина или + - условная тактическая единица, которыми обыгрывается способность персонажа делать невозможное, когда он попадает в экстремальную обстановку.

Проверка – бросок кубиков, сумма которых показывает, достиг ли персонаж успеха. Сумма должна равняться или превосходить сложность. Бывает проверка навыка и попытка.

Сложность – число, которое необходимо превзойти, чтобы персонаж смог в полной мере достичь своей цели. Сложность может быть фиксированной, а может зависеть от параметров цели.

Специализация – одна из частей триединства навыка, навык получает специализации, когда его значение становится больше 3. У каждого навыка может быть 3 специализации.

Столкновение – особая игровая мера, которая длится до 12 минут внутриигрового времени. Обозначает боевое столкновение (боевые действия, в которые втянуты персонажи), битва умов (моменты игры, когда от персонажей требуется исключительное применение ментальных навыков) и противостояние характеров (разговорные задания).

Триединство – объединение персонажей или их навыков, которые рассматриваются во взаимосвязи их трёх составных частей.

Шок – особый тип реакций персонажей на раздражители, которые могут привести к негативным последствиям. Шоки бывают трёх видов (тела, реакции, духа).

ONA (original newest adventure) – сценарий приключения, написанный ДМ-ом. Связан с предыдущими его работами.

Обобщённый список черт персонажей

Перед описанием процесса создания персонажа, кратко разберем, как вычисляются его **отличительные черты**. Сейчас вам это не пригодится, ведь у персонажа еще нет характеристик, но в будущем эта страница станет для вас быстрой подсказкой. В описаниях ONA вы встретите уже подсчитанные черты персонажей.

Адреналиновый Порог: Тело + Харизма, максимальное значение этих статов. В ходе игры в экстремальных ситуациях (например в начале любого сражения) персонаж будет получать **кубик адреналина**, значение которого можно будет потратить на множество преимуществ и возможностей. Но когда адреналин превысит значение адреналинового порога, наступит особый момент, когда сработает особый потусторонний механизм самозащиты в душе персонажа. Если пунктов адреналина становится больше порога, персонаж делает шок тела и при успехе получает особый пункт Резонанса, а при провале его ноги подкашиваются, а руки опускаются. Но более подробно об этом вы узнаете позже.

Вдохновение: Нити + Эрудиция, максимальное значение этих статов. Универсальные «очки заклинаний», необходимы для разных приёмов. Отображает уровень восприятия окружающих энергий и знания заклинаний.

Инициатива: Скорость + Чутьё. Быстрота действий на основании всех шести органов чувств. Нужна, чтобы узнать, кто в каком порядке ходит в Столкновении. Каждый раунд (10 ходов) перекидывается.

Действия: Для краткости отмечены звёздочками – «*». Максимальное значение Скорость + Интеллект. Быстрота ваших движений и их общая адекватность всего лишь за 6 секунд игрового хода.

Восприятие: Чутьё + Нити + базовый уровень. Универсальный навык, которым вы можете замечать скрытое, неочевидное, распознавать ложь, или искать зашифрованные послания. Каждый персонаж автоматически владеет этой чертой.

Описание ресурсов персонажа

Система боя в «Интегри: Тропы» - динамичная игра, нужно следить за несколькими параметрами, для удобства названные РЕСУРСАМИ персонажа:

- Хиты - средняя мера жизненных сил, удачи и навыка персонажа. Хиты бывают двух видов: регулярные и критические. Если персонажа что-то

или кто-то повреждает, то вы расплачиваетесь за это из запаса хитов. Сначала тратятся регулярные, а потом критические. Их значение высчитывается разделения общего запаса хитов (в свою очередь общий запас складывается из всяческих параметров персонажа, подробнее в основной книге правил);

- Действия или пункт действий (отмечаются значком *) – запас особых очков, за которые вы «покупаете» движения персонажа. В начале боя получите треть от максимума действий (округлить вниз). В начале каждого хода восстановите весь запас действий. Любая трата * вычитается из этого запаса;

- Адреналин (отмечается символом @) показывает насколько персонаж взбудоражен, насколько активна его нервная система. В начале боя каждый персонаж получает классовое значение адреналина, а затем, в конце каждого раунда, должен совершить бросок этого дайса. Если игрок выкидывает максимальное значение, то значение дайса увеличивается на 1 шаг (д4 стал д6, д6 стал д8 и т.д.). Если максимальное значение не выброшено, то вы приписываете к адреналину +1 заряд. Этот заряд учитывается при любых бросках дайса адреналина, в том числе и в конце раунда. У каждого класса свое стартовое значение адреналина.

Один раз в ход вы можете применить дайс адреналина на одну из следующих выгод:

1) сделать бросок @, чтобы получить половину (округлять вниз, минимум 1) полученного значения пунктов действий (*);

2) сдвиньте значение статов по часовой стрелке или против в физической или духовной характеристике (отмечайте это на листе персонажа стрелкой у треугольника характеристики, при этом производные ресурсы, вроде хитов, не меняются, а вот дайсы на разных навыках изменятся). Выбрав этот вариант, восстановите также на выбор: 3#, 2 хита или 1 Психики;

3) совершите Отчаянную Попытку - замените любой элемент проверки в этот ход на дайс адреналина, но при этом вы не получите дайс эффекта.

Если вы накопили столько адреналина, что его уже д12, а он должен увеличиться еще раз, то тут же сбросьте его до 0 и получите фишку Резонанса. Резонанс - очень редкий, но крайне полезный ресурс!

Резонанс (отмечается значком ®). В начале игры у вас 1®. Вы получаете еще 1®, как описано выше, при пределе @, а еще когда выполняете условие Добродетеля персонажа (как описано

далее).

В любой момент хода (один раз в ход) вы можете потратить пункт Резонанса (®), чтобы получить одно из преимуществ:

- 1) получить д12 пунктов действий (*);
- 2) сократить полученные повреждения на д12;
- 3) получить д12 Вдохновения (#).

Вдохновение (отмечается значком #) – запас магических сил, сравнимо с «маной» из многих видеоигр, только смысл его в том, что это буквально вдохновение персонажа. Восстанавливается на бросок дайса Нитей после отдыха (но не чаще раза в час), ЛИБО восстанавливается полностью, если получили от ДМа пункт Резонанса за выполнения своего Добродетеля, ЛИБО восстановите д12 Вдохновения, если получили хотя бы 1 опыта за выполнения Греха персонажа (навязывается ДМом, как описано далее). Тратится на применение мистических навыков и сил как «плата» за их активацию.

Психика – уровень адекватности и психического барьера персонажа. Если персонаж увидел жуткие события жизни на Тропе, Ведущий может попросить сделать его проверку шока духа со стандартной сложностью (9). Если проверка провальна, разница между броском и сложностью списывается с психики. Другими словами это эдакие психические хиты персонажа. Если пункты Психики падают до нуля, ДМ вправе постоянно использовать Грех персонажа без какой-либо платы, навязывая панические состояния и неадекватное поведение.

ШОК

Нередко в правилах вы обнаружите требование сделать особый тип проверки, который называется бросок шока. Бросок шока бывает трех разных видов: шок тела (Тело+Харизма), шок реакции (Скорость+Интеллект), и шок духа (Воля+Эрудиция). Для всех игровых персонажей шоки – это не развивающиеся черты, это НЕ навыки, но вместо этого вы можете применить навыки крепкости, реакции и выдержки соответственно вместо необходимого шока. Применить навык вместо шока можно в любой момент, только если в правилах не указано иного.

Творение личностей

Шаг за шагом создаем персонажа

Потерянные, искомые, но исчезнувшие, вы заблудились на Тропах между внутренними мирами-комнатами. За каждой дверью ожидает опасность, на каждом этаже нужно прорываться через стрельбу, рёв демонов, механический скрежет биороботов. Но Вам всё нипочём, ведь с каждой новой Комнатой, с каждым этажом Девятиэтажки, вы снимаете с себя новый Лимит, а каждый убранный Лимит – приближение к пути в нечто новое. Иное.

Наконец вы добрались до детализированных правил мира Троп. Как игрокам, так и ДМ-у советуется изучить этот раздел книги. В последующих главах мы рассмотрим все шаги по созданию персонажа, а также обратим внимание на некоторые игромеханические детали. Особо важные моменты будут выделены **жирным шрифтом**, либо **обведены** для удобства. Стоит заметить, что в ходе путешествий, ДМ награждает персонажей игроков опытом различного типа (базовый и профессиональный из которых получается тренировочный). Как именно это делается описано в главе 10. Набирая достаточное количество опыта, вы совершенствуетесь, достигаете нового уровня. Каждый новый уровень персонажа – этаж Девятиэтажки, в который вы можете свободно заглянуть. Достигая 10го уровня, игра не прекращается, но путешествия начинаются не между этажами Девятиэтажки, а между Лимитами.

Перед началом следующей главы обозначим кратко основные шаги подготовки игроков. Создавая персонажа в Тропах, следуйте описанным ниже шагам:

1) **Биография и Резонанс.** На этом этапе следуйте описанию, чтобы выяснить родину персонажа, какое обучение он прошёл в юности, его нрав. Резонанс определяет влияние персонажа на судьбу, и, наоборот, – насколько судьба заинтересована в персонаже.

2) **Раса.** Игровые персонажи – люди, по крайней мере, в какой-либо форме, однако не все так просто на Тропах. В «настройку» расы входит выбор «врождённых способностей».

3) **Искра Жизни.** Ваше раскрытое Я на Тропах. Искра предоставляет вам особые нечеловеческие способности, которые развиваются с повышением базового уровня персонажа.

4) **Архетип.** Профессия, которую смог раскрыть в себе персонаж. Как это произошло, почему. И что его таким сделало – вопросы предыстории. Всякий

архетип даёт вам выбор из трёх направленностей – классов: Воин (хорошо атакует), Защитник (силен в защите) и Тактик (сбалансирован, держит окружение под своим контролем). Каждому из классов архетип предоставляет какие-то способности, но детали игровой специфики отличны, как и стили игры. Выбрать самый интересный для вас вариант.

5) Распределение **характеристик** и вычисление черт. Следуйте примерам улучшения характеристик и просчитайте все черты, как это уже было описано выше. Некоторые достоинства от расы, биографии или особенностей могут улучшить ваши характеристики.

6) **Особенности и недостатки.** Существуют общие и уникальные для каждого класса. Они помогут в настройке персонажа, повысят навыки, предоставят новые черты и достоинства. Недостатки дадут ДМ-у больше возможностей для создания различных пакостей в игре, а вам – дополнительную возможность заработать опыт.

7) **Тренировки.** Ваш персонаж не супергерой, который всё умеет и везде успевает. Несомненно, у главных героев мира Троп есть множество сверхъестественных навыков, но вместе с этим они остаются всё же обычными гуманоидами. Таблица тренировок призвана отобразить то, чем умеют пользоваться персонажи, каким оружием, заклинаниями, манёврами. Это отображено в группах Тропы, Нити и Стили. Ваш класс определяет, с какой ячейки вы можете начать открывать ячейки тренировок, и сколько ячеек сразу можете раскрыть.

8) **Закупка.** В зависимости от происхождения и стартовых вещей вы можете приобрести дополнительное обмундирование, оружие и защиту.

9) **Командный Рай.** Общекомандное создание убежища, которое позволит перевести дух между приключений и залатать раны.



- Кто вообще придумал обучаться в этих Орденах?!- Линн возмущённо посмотрела по сторонам, замотав головой.

Мечник посмотрел на неё снисходительно, скрестив руки на груди:

- А что ты предлагаешь? Загнуться в первой же Комнате? Потеряться в лабиринте Девятиэтажки? – Бриз хмыкнул.- Даже тебя направляли в первый раз. Где бы ты была, если бы не встретила тех парней, про которых говорила?

- А ты? - Линн пожала плечами.- Ты же как-то справился? А ведь был первым из нового набора.

- Пф, нашла, кого спросить,- усмехнулся Данил, прыгнув с подоконника, он подошёл к книжной стойке, и взял оттуда свиток. Затем развернул его на столе, указав на пересечения линий, которые соединяли различные символы слов на неизвестном языке, обозначавшие Ордены. Данил исподлобья кивнул на Бриза.- Этот здоровяк вообще выпал с десятого этажа. А после того, как встал с потрескавшегося от падения асфальта, смог по указаниям Зова найти учителя, Тропы, Орден.

- Выпал из десятого этажа?!

- История давнишняя,- скорчил кислую гримасу Бриз.

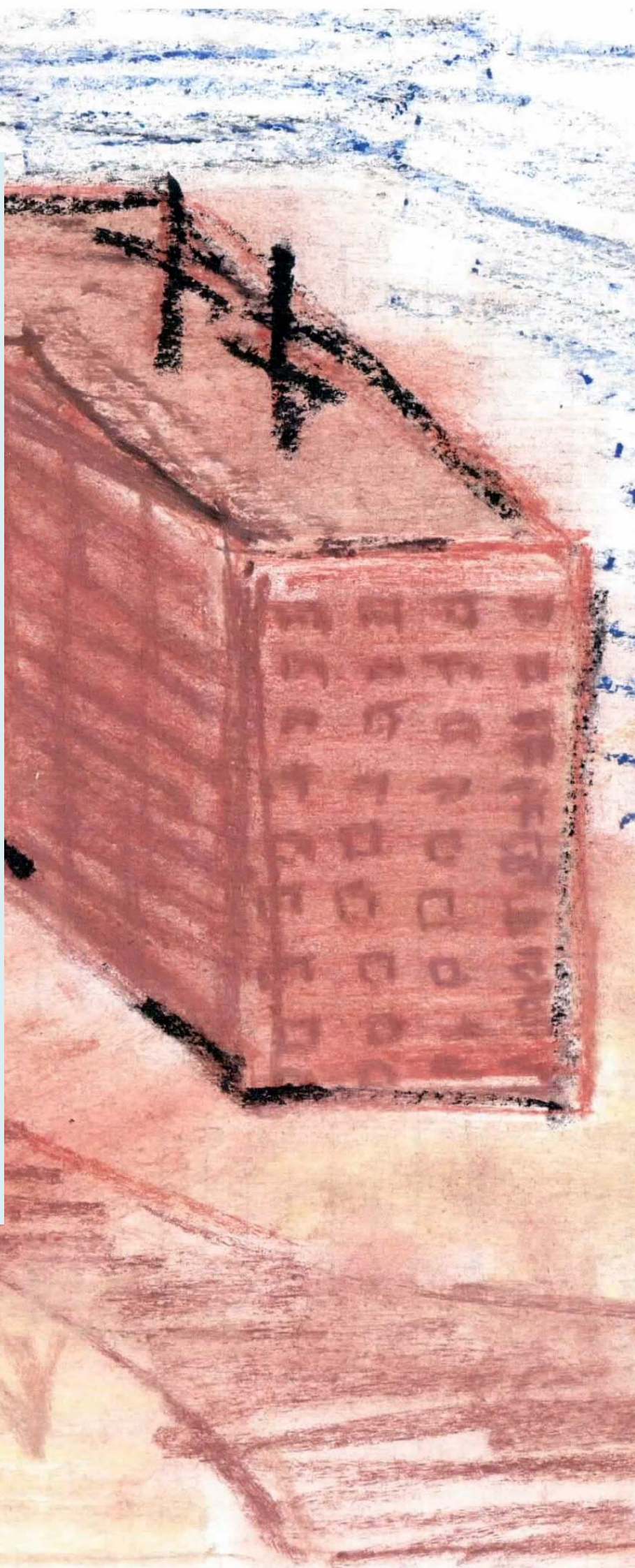
- Да поймите же,- Данил стукнул пальцами в пересечения.- Меня тоже «воля случая» привела на Тропы. Линн, у тебя же это тоже получилось, словно само собой.

- И что? - Пожала плечами девушка.

- А то, что Тропы открываются Странникам только там, где пространство может дать трещину. Девятиэтажка вела нас к таким местам, чтобы показать что-то.

- Ты предлагаешь нам самостоятельно ступить на Тропу?!- Приподнял бровь Бриз, догадавшись.

- Настало время практики тропоходства,- заговорчески усмехнулся Данил.



Настало время глав, которые помогут вам создать своих собственных персонажей и отправиться в незабываемые мистические приключения по миру Троп. Следует заметить, что система правил Интегри создана таким образом, чтобы детализировано, но легко отыгрывать продуманные приключения в самых различных мирах. Однако к каждому игра имеет свой подход, поэтому правила, описанные в этой книге, первым делом рассчитаны на игру про мистику и параллельные миры. Однако это не запрещает Вам использовать всё прочитанное в своих уникальных играх и мирах. Если Вам не подходит мир, описанный в данной книге, то воспринимайте всё прочитанное как рекомендации для данного вида игр.

Как бы то ни было, помните главную цель и правило любой НРИ – получение максимального удовольствия от совместного и личного творчества. Все прочие правила таких игр – в какой-то мере вторичны.

Выше были кратко описаны шаги по созданию персонажей по Интегри и миру Троп. Далее эти шаги будут расписаны подробно, с указанием примеров, игротехнических особенностей и спецправил. Обратите внимание, что выбор очерёдности описанных шагов – не случаен. Мы рекомендуем следовать этой очерёдности, однако не забудьте советоваться с вашим ДМ-ом, чтобы создаваемый персонаж был не простым набором способностей и навыков, а стал настоящей личностью. Немаловажно, чтобы персонаж вписывался в будущую ОНА. Помните, что ДМ – лучший друг качественной, логичной игры, но не забывайте и о себе.

Шаг 1 в создании наших персонажей - это Биография. Во многих НРИ биография – это просто опциональная «примочка» игры, и обычно она несёт небольшую игромеханическую роль (если вообще несёт). В системе Интегри биография – это основополагающий шаг в создании персонажа. Как и многое в этой игре, ШАГ 1 делится на три части. Каждая из них описана ниже. Вам просто нужно следовать описанию и выбирать, советуясь с ДМ-ом. Предлагая варианты предыстории персонажа, его обучения и сложившегося нрава, уточните, приемлемо ли это в рамках игры и глазах ДМ-а.

Родина – это исходный пункт Вашего персонажа, место, откуда он начал исследовать Тропы между Слойми. Родина подскажет, где родился персонаж, а также покажет свойство его Духа.

Игротехнически родина нужна для определения Духа персонажа. Тип Духа сыграет свою роль на ШАГЕ 2 (РАСА).

Чтобы выяснить откуда родом персонаж, сделайте бросок д12 и сверьтесь с результатами.

На броске родины выпало 1 – персонаж из Бездны миров и у него **Утраченный Дух** (см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа).

На броске родины выпало 2-4 – персонаж из Внешнего Слая, нашего родного мира, и у него **Спящий Дух** (см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа).

На броске родины выпало 5-6 – персонаж из Внутреннего Слая, Альфа Цепь, и у него **Павший Дух** (см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа).

На броске родины выпало 7-9 – персонаж из Внешнего Слая, но НЕ из нашего мира, и у него **Спящий Дух** (см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа).

На броске родины выпало 10-11 – персонаж из Внутреннего Мира, Бета Цепь, и у него **Павший Дух** (см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа).

На броске родины выпало 12 – персонаж найден в одной из Комнат Девятиэтажки, и он считается **Бездушным**, см. ШАГ 2 для подробностей, сейчас просто запишите ваш дух на листе персонажа.

Узнав тип родного мира, найдите его описание на следующих страницах, и сделайте бросок обозначенного в описании кубика, чтобы выяснить, откуда конкретно прибыл персонаж. Следует отметить, что миры намеренно не расписаны подробно, чтобы стать для ДМ-а поводом и подсказкой в создании собственных миров.

Взявшись за роль ДМ-а, вы сами определяете, какие миры существуют в вашей версии Тропы, и как они взаимодействуют друг с другом. Более подробно о создании собственной Тропы будет написано в ГЛАВЕ 10.

Описанные далее миры могут стать отличными идеями или основами для ваших творческих наработок. Вы можете решить, что здорово было бы обыграть пришельцев из одного мира, или вычеркнуть из списка какой-то из типов миров. Все

зависит от того, какой стиль игры вам больше нравится.

Чтобы узнать, из какой части Бездны смог выбраться персонаж, сделайте бросок к8.

1 – **Тропа Грёз**, место, где сходятся желания смертных из всех миров; легендарное место небытия и «утопленного» пространства. Место, куда проваливаются кусочки иных миров со своими кошмарами. Чтобы выбраться оттуда, нужно обладать большой удачей, либо невероятной духовной силой. Тропа раздирает саму душу убежавшего, оставляя на нём отпечаток до конца его смертной жизни. А после смерти Странник вновь возвращается на Тропу, чтобы заполнить её бесконечную бездну.

2-4 – **Сибирь**. Это место - своеобразная прослойка между различными пространствами, где можно встретить множество будто живых островков реальностей из самых разных мест. Но всё это – видимость. Вокруг этих мест – бескрайние поля из снега, болот и тайги. Это пространства, выбраться из которых можно лишь преодолев эту аномалию.

5-7 – **Портал**. Город смещений в пространстве между миров. Ослепительно-светлый, наполненный жителями, которые не замечают, что с приходом Волны пространство города смещается по принципу кубика Рубика. Новые детали проявляются в Портале. Используя эти смещения можно специально или невольно сместиться с Сибирь (см. выше) или даже далее. В Портале всегда заметно местоположение Девятиэтажки, Врат Уробороса и Арки.

8 – **Астрал**, пространство, которое обволакивает все прочие. Астрал касается всех Слоёв в любой части Цепи, являясь универсальной бесконечной вселенной, как полагают многие Странники. Также существует теория, что именно в Астрале действуют идеальные материи, природы, физики и математики. Считается, что боги (или «первая раса», или «Семья», или «Трибунал» - как их называют) создали все прочие Слои - чтобы «развернуть» Астрал.

Иные исследователи полагают, что Астрал – что-то вроде масла в божественном механизме мироустройства. Возможно, Астрал даже сдерживает нечто ужасное, собирая в себе силы умерших смертных. Так или иначе, выбраться оттуда также сложно как и попасть. Астрал – это пространство для душ умерших, и живым туда лишь изредка разрешают заглянуть. Тем не менее существуют Странники, которые приноровились шагать и туда. Бывает так, что Астрал, не без помощи своих коренных жителей, Элдеров, поглощает

различных смертных в местах аномалий, когда те оказываются на пороге смерти. Но это всё же исключения, а не закономерность.

Чтобы выяснить, из какой грани Внешнего Слоя прибыл персонаж...

Если персонаж из привычного нам мира, то сделайте еще один бросок к12:

- 1 – персонаж из родной страны и родного города игрока.
 - 2 – персонаж из той же страны, что игрок, но из иного региона.
 - 3 – персонаж из столицы или ближайших местностей родной страны игрока.
 - 4 – персонаж из страны-соседа родной страны игрока.
 - 5-8 – персонаж из места на карте, наиболее знакомое и нравящееся игроку.
 - 9 – родина персонажа в некотором отдалении от родины игрока.
 - 10 – персонаж прибыл из некой экзотической страны.
 - 11 – персонаж из некой далёкой страны, наверняка заокеанной или на другом конце света.
 - 12 – персонаж из страны третьего мира.
- Игровой опыт показывает, что играть в роли самого себя в таком виде игр – невероятно занимательно и приносит неповторимые ощущения. Даже если Вас «убивают» в игре, ведь всегда есть «ещё одна» версия нашего мира, где Вы могли жить, играть в НРИ и ничего не замечать до определенного момента...

⇒ ЕСЛИ персонаж прибыл из **альтернативной вариации нашего мира**. Сделайте еще один бросок д10, чтобы выяснить какое именно отражение для персонажа является родным.

О 1 – персонаж прибыл из альтернативной версии нашего мира, где история сошла с ума. Новый мир оказался пристанищем вуду-некромантов, которые захватили корабли завоевателей, приплыли в Европу и установили союз с фашистами-технологами. На начало XX века мир душит жуткая Мировая война, где техно-зомби фашистов угрожают каждой стране. Но словно этого мало, вместе с Тунгусским метеоритом на Землю прибывают инопланетяне, которые закидывают планету мутирующими спорами. Ваш персонаж прибыл из безумного мира в стиле биопанк, где всё перемешалось, история пошла наперекосяк, и

каждый день происходят революции: если не в странах, то в генах живых существ. Персонаж наверняка связан с войной. Возможно, побывал на фронте и знает некоторых ярких исторических личностей вроде Кутузова, Николая II или Столыпина. Персонажу повезло, что он не стал мутантом или живой машиной пришельцев.

О 2 – Дизель.

О 3 – Мир Волков (Highwayman).

Но что-то помогло ему выбиться за грани мира. Это могли быть древние технологии, появившиеся с пришельцами; сами пришельцы, ритуалы вуду, алхимиков-Декабристов или тайных обществ. Пришлось продолжить революции в *иных местах*.

О 4 – персонаж прибыл из мира недалёкого будущего, где прошла атомная **Третья Мировая война**, много стран мира затопило, образовались новые империи, а вместе с этим появилась мистическая Дневная красная луна, которая была видна и днём, и ночью. Вместе с этим пришёл красный туман, с туманом – монстры.

О 5 - Персонаж из места, известного под названием **Венера-0**, где Аномалия распространилась на несколько планет в космосе. Человечеству вот уже 400 лет приходится жить на Венере, стараясь исследовать Аномалию и искать пути её сдерживания, ведь она становится всё больше и больше.

О 6 - редко кто-то прибывает отсюда. Даже если это происходит, с телами этих Странников происходят постоянные изменения, а мозг словно трансформируется. Очевидно, в телах этих пришельцев были множественные импланты, а мозг был искусственно видоизменён. Схожего эквивалента нет в иных Слоях, поэтому телу приходится приспосабливаться. Память таких Странников спутана и смешана. Всё, что они помнят – бескрайний, мёртвый, холодный космос, Cryohazard.

О 7 – Asurise.

О 8 – персонаж вырвался из **подводного мира**, на который сверху давит иное измерение, топя его в бездонных водах самого глубокого океана. Последней точкой отсчёта этого давления принято считать «8 Глубину», на этой точке существование людей будет невозможно. Многие станции и корпорации стараются противоборствовать этому, искать пути и сражаться с тем, что поднимается еще и из глубин. Ваш персонаж каким-то образом *прошёл* этот рубеж.

О 9 - родной мир персонажа – раздробленные на осколки пустоши, где **реальность дала трещину**.

CosmoPulse.

О 10 – из этого Слоя прибывают единицы, и никто (из известных Странников) не может *шагнуть* туда. Пришельцы оттуда проходят изменения ещё большие, чем из Холодного Мира. Они словно сделаны из металла. Их память до безумия спутана. Всё, что они помнят – название «**Вавилон**».

Чтобы выяснить из какого именно Внутреннего Слоя прибыл персонаж, сделайте бросок д12 и по соответствующему пункту ниже узнайте из какого мира прибыл персонаж.

Альфа группа

1 – **Киов'Вист**. Чего бы это ни стоило персонажу, но он смог вырваться из мира бесконечного хаоса. Кем он был ранее, за какие грехи его повергли в место, которое хуже, чем ад – уже не важно. Ведь ничто не сравнится с той силой воли, которая смогла его вырвать оттуда.

2 – **Закуток**. Персонаж прибыл из мира, где правят Звери. Причём не обычное зверьё, а духи природы и призраки лесов. Это мир, где звериная натура всего живого приобретает истинную форму. Ночь и день – одухотворённые начала циклов, а жители Островков – полуживотные. Это мир легендарных фае (фей), огров, чертей из японского фольклора и прочего подобного. Персонажи оттуда – были некогда такими же зверьми, но с каждым новым переходом приобретали человеческую внешность. Ведь с каждым переходом менялись «правила» мира. А материальная внешность следует за правилами. Но животный дух в вас – не изменить.

3 – **Нерфал**. Персонаж прибыл из мира вечной ночи. Редкий гость прибывает оттуда, ведь этот Слой полностью подчинён Мёртвым Нитям. Лишь нежить и призраки обитают там, сражаясь с демоническими порождениями. Всё подчинено силе трёх адских лун, которые дарят миру скромное освещение. Персонаж был слугой некроманта, рабом демона или стойким беженцем.

4-5 – **Катуру**. Персонаж прибыл из живого мира лазурного поднебесья, где правит закон Дракона и его кланов. Это Слой благородных и сильных династий, где особенно сильно влияние энергетических Нитей. Королевства, рыцари, самураи, эльфы и гномы – всё это обычное дело для Катуру.

6-7 – **Дан'Мир**. Мир, части которого застряли высоко в небе, не собираясь опускаться. Мир, который встретил свой конец, но не опустился в Бездну. Мир пара и искажения реальности. Когда-то ангелы хаоса, кинты, сделали с ним своё жуткое дело,

буквально сдвинув в звеньях Цепи. Теперь там правят древние паровые технологии и загадки прошлого. Люди бок о бок живут с технологиями и магией. Мануфактуры, заводы, цепеллины.

8 – Океания.

9 – **Сильмад**. Мир королевских династий и благородных Домов, которые постоянно сражаются друг с другом, и затевают бесконечные интриги. Мир средневековья, где существует только человеческая раса. Однако там существуют и драконы. Существование драконов связывают с древними Альковами Знаний, которые расположены в руинах по всему миру. Дома постоянно борются за эти знания, чтобы набрать военную и политическую мощь. Персонаж мог быть рыцарем или разбойником, который наткнулся на тайные знания и воспользовался ими.

10 – Ксадриа. Земля Мечей никогда не просыхает от пролитой на ней крови. Персонаж наверняка был одним из бесчисленных гладиаторов в мире, где сражение – норма, а не вопрос. Убийство там – обычное дело, даже если причины неизвестны. Это мир войны, где любой клоч материального пространства – надежда на спасение и стабильность. Но для каждого персонажа оттуда нет ничего важнее своих шрамов и верной катаны

11 – **Кситион**. Глубьтеней – это мир, где демоны пустоты пожирают саму ткань реальности, наполняя себя и свою Мать Келдару. Всё следует велению чёрных богов, сбрасывая осколки в Бездну. Отсюда выходят лишь редкие беженцы и посланцы смерти.

12 – **Тэрион**. Мир-планетарий, где всё подчинено закону Первозданной Мглы, где из-за границы пространства сверкающих звёзд и галактик прибывает жуткая Знобь, захватывая всё живое, используя любой источник тепла как носитель. Космос заполнен кристалликами льда, но даже там различные подвиды людей умудряются странствовать на своих космических парусниках. Персонаж мог залететь в чёрную дыру. В прошлой жизни он мог быть представителем космической знати, космической экспедиции или звёздным философом.

Бездушные жители Девятиэтажки

Где-то между миров, в самом центре Цепи, есть место, которое манит и пугает Странников. Там пространство – лишь оболочка. Лишь Дух имеет вес и силу здесь, а слабовольные просто не могут найти дорогу сюда. Те, кто смог отправиться блуждать по тропам между миров по определению не слабы, хотя им быстро становится ясно: есть противники

куда сильнее. Сама же Девятиэтажка – невероятное место, где реальности настолько переплелись своими тропками, что найти путь хоть в какой-то Слой – отдельное испытание. Девятиэтажка необычна ещё и тем, что обладает собственной волей. Она выглядит как самый обычный панельный дом времён конца XX века из Внешнего Слоя. Но стоит только зайти в любой подъезд, сразу чувствуется: стены здесь смотрят на тебя. Девятиэтажка обладает определённым влиянием на все Слои, в которые может привести. Некоторых она целенаправленно ведёт к себе, чтобы испытать. Неизвестно, скрыт ли в этом какой-то особый смысл, но прошедшие через муки этого места перешагивают через себя, становятся циничными, но приобретают возможность Шагать. Некоторые Странники избежали этой участи, но рано или поздно Девятиэтажка всё равно решит испытать их. И тогда лучше бы они оказались достаточно сильны Духом. Везёт тем, кто встречает испытания в окружении верных друзей из Орденов или иных Слоёв. Слабых ожидает лишь заточение в бесконечных переходах и Комнатах-мирах. Забвение. Но случается и так, что проигравшие в бесконечной битве Девятиэтажке находят в себе силы стереть из себя то, что связывает их с заточением. Ценой тому становится их собственная душа!

Вывавшиеся из Комнат Девятиэтажки не являются ходячими трупами или безмозглыми зомби. Бездушные – это люди, наполненные пустотой и грузом страданий. Возможно, для Бездушного люди, с которыми он путешествует – единственная связь с моралью, чувствами и вообще смертной жизнью. Такие люди хотят заснуть в окончательном небытии, избавившись от жутких воспоминаний пребывания в Девятиэтажке. Но не могут. Рефлексы и страхи их смертного Я заставляют тело выделять адреналин, а из их ран всё так же течёт кровь. А главное, им страшно умирать. Хотя, возможно, это – то немное, что даёт им ощущение жизни.

Бездушные персонажи **НЕ** получают особенность **ДУХ** при выборе расы (**ШАГ 2**). Вместо этого запишите следующие особенности в графу ДУХА на листе персонажа **без** возможности выбора:

Груз прошлого: при выборе ПРАВА, вы **НЕ** получаете Добродетель. Вместо этого выберите ещё один Грех или Тайну. Вы получаете 1 пункт Резонанса каждый раз, когда ДМ начисляет вам хотя бы 1 очко опыта за ваши Грех или Тайну, который отыгрывается по всем обычным правилам

Резонанса, которые вы найдёте в конце ГЛАВЫ 2.

Во времени и пространстве: не отмечайте никаких цифр при определении возраста, но также набросайте кубиком события прошлого. Это отражает неисчислимо количество времени, проведённое персонажем в заточении в Комнате. ДМ тайно определяет время функционирования вашего физического тела до момента смерти.

Нет пути бездомным: переходя в новый Слой через Тропу, когда ДМ просит всех игроков сделать бросок на ПРЕОДОЛЕНИЕ ЛИМИТА, вы можете либо заставить всех игроков перекинуть свои проверки (применяются только новые значения бросков игровых костей), ЛИБО сказать ДМ-у, чтобы тот перекинул налагаемый на персонажей любые из Лимитов (второй результат уже невозможно отменить) Этим обыгрывается безразличность Бездушных к Слоям, а также возможность влиять на окружающую реальность. Однако за эту силу персонажу приходится тяжело платить: ДУХ бездушного персонажа не развивается с повышением базового уровня (потому что этого Духа просто нет).

Обучение юности

«- Ну... Классно,- пожала плечами Линн, поглядывая на некое подобие смайлика, который сделал выстрелами в мишени Данил.- Очень... по-киношному. Где ты этому научился?

- Хо-о,- гордо протянул парень, задирая нос.- Было время, когда мне удалось застрять в Слое, где не было никаких законов. Только стреляй, пока тебя не застрелили.

- И как же ты выжил?!

- Эй, это уже случилось после того, как Бриз вылечил меня!- Обиженно встрепенулся Данил.- Даже два года спустя. Я уже был довольно крут.

- Ну, точно,- приподняла бровь Линн.- прямо как при нашей первой встрече в прошлом году».

Все когда-то были подростками. И неважно, из какого именно пространства прибыл персонаж. Каждый Странник прошёл начальную школу жизни, получив первые синяки, душевные ожоги, осознав вкус победы и горечь поражения. Без этого опыта невозможно становление сильной личности, коими, без сомнения, являются игровые персонажи.

Данный раздел поможет выяснить, что именно произошло в прошлом персонажа, а также поможет идеями для предыстории. Помните главное: цифры цифрами, но важнее личность персонажа, его мотивация. Характер персонажа –подскажет важные

детали. Конечно, что-то в истории вашего персонажа решит бросок кубика, но прочие детали вроде привычек, мотивации и мировоззрения вам предстоит заполнить на протяжении ШАГА 1 самостоятельно. Включить воображение на этом шаге – самый верный способ получить наслаждение от игры. **Чтобы выяснить, сколько вашему персонажу лет, сделайте бросок 2к6 и прибавьте выброшенное значение к 15ти.** Затем **сделайте три броска по таблице событий.**

Повторы перекидываются. Получите бонусы от трёх событий жизни.

бросьте к12 и смотрите результаты в таблицах:

- 1) обучение новым навыкам
- 2) события первых путешествий по Тропам
- 3) пройденные испытания
- 4) налаживание контактов
- 5) защита убеждений
- 6) отношения
- 7) жизнь
- 8) пришлось блеснуть характером
- 9) последние путешествия по Тропам
- 10) сквозь огонь и воду
- 11) поражение
- 12) Взгляд в глаза Бездны

1- Обучение новым навыкам.

Сделайте бросок **к12**. Сверьтесь с таблицей ниже:

- 1) У персонажа появился строгий, но справедливый **учитель**; +1 к любым двум основным классовым навыкам.
- 2) Жизнь закинула на **задворки общества**. Персонаж, скорее всего, попрошайничал или занимался отчаянным выживанием в каменных джунглях. Выберите дополнительный малый навык группы ухищрений, развитый на 2. Запишите его отдельно от навыков. Вы не можете развить его больше 2. Если вы сделали все навыки ухищрения классовыми, тогда увеличьте один из них на 1 вместо обычного бонуса.
- 3) **«Чеши языком или потеряй всё»**. Персонаж был вынужден проявить мастерство переговоров. Репутация или интервью +1.
- 4) **Унесённый Волной**. Волна закинула персонажа далеко от привычных Слоёв. Пришлось учиться жить в новом месте. ДМ делает бросок родины и выдает +2 к навыку под стать выпавшему Слою.
- 5) **Должен стать сильнее**. Персонаж упорно трудился над всеми своими навыками. Добавьте +1 к одному

вторичному и один малый навык, развитый на 1.

6) **Книжный червь.** Персонаж грыз гранит науки. Получает +1 к любому знанию на выбор.

7) **Представитель важных людей.** Персонаж выступал спикером, переговорщиком, парламентарием. Получает +2 к навыку дипломатии.

8) **Уличный проныра.** Персонаж провёл в опасном мире улиц так много времени, что добавляет +1 к навыку воровства и +1 к навыку запугивания ИЛИ бандитизма.

9) **Настигнутый Волной.** Волна поглотила персонажа так сильно, что ему пришлось учиться обращаться с Нитями в собственном теле. Вы получаете +2 к мистическому навыку, если взяли его как малый.

10) **Молодой механик.** Персонаж провёл год, провозившись в гараже, в ремонтной конторе, подмастерьем технаря. Вы получаете +2 к навыку технологического знания, если взяли его как малый.

11) **Под крылом Ордена.** Персонаж получил возможность провести много времени в одном из Орденов. Возможно у него там родственники или друзья. Вы получаете врождённый мистический малый навык, развитый на 1, который не записывается в список навыков и не может быть развит более 1.

12) **На коне.** Персонаж весь год находился на пике формы, а потому получает +1 к основному, второстепенному или малому классовому навыку.

2- События первых путешествий по Тропам

Сделайте бросок к6 и сверьтесь с таблицей ниже:

1) **Неожиданное Смещение.** Переход для персонажа оказался полной неожиданностью, но он выжил и до конца жизни будет готов к этому вновь. Получайте малый бонус, чтобы заметить приближение Волны и при преодолении Лимита.

2) **Извозчик поневоле.** Перемещаясь впервые, персонаж был вынужден учиться водить транспорт, чтобы угодить кому-то или чему-то. Выберите один тип транспорта: земной, воздушный, звериный; вы получаете малый бонус, управляя этим транспортом. Если выбираете это событие ещё раз, то выберите иной тип транспорта.

3) **Кошки-мышки.** Персонаж попал в жуткое место и вынужден скрываться от множества опасностей. Персонаж получает средний бонус, когда пытается затаиться в тенях.

4) **Предприниматель.** В этот год персонажа ожидало прибыльное дело. Это принесло дополнительный капитал (бросок кубика харизмы умноженный 10).

Пришелец из Внешнего мира получает у.е., пришелец из Внутреннего – серебро, пришелец из Бездны и Комнаты – тиры.

5) **Жизнь в неведомых странах.** Странствования забросили персонажа в один из миров (сделать бросок аналогичный броску родины), где ему пришлось провести целый год в определённой местности. Это позволило персонажу изучить один из языков той местности.

6) **Балансир.** Жизнь мотала персонажа по зонам различных энергетических аномалий. Нити энергий так изрешетили энергетическое поле персонажа, что теперь могут спокойно протекать сквозь него. Любая Нитевая аномалия (ловушка) в дистанции равной максимальному значению характеристики Нитей персонажа (в клетках) получает средний штраф к возможному влиянию.

3- Пройденные испытания

Сделайте бросок к8 и сверьтесь с таблицей ниже:

1) **Дикая охота.** Персонажа целый год преследовали некие силы (могущественные личности, организации). Персонаж получает малый бонус к броскам инициативы.

2) **Секреты семьи.** Внезапно раскрылась некая тайна семейства персонажа, связывающая его предыдущие или грядущие. Психика увеличена на 3 очка.

3) **Клеймо жестокости.** Персонажу пришлось познать жестокость, чтобы выжить. Он знает, какого это: разбивать лица и слышать хруст ломающихся костей. +1 заряд @ дается автоматически в начале любого столкновения.

4) **Ловушка из миров.** Персонажа загнали в лабиринт Троп и Переходов между скоплением различных миров. Персонаж получает малый бонус к шоку духа, чтобы противостоять необъяснимым явлениям иных Слоёв, а также против страха.

5) **Точка входа.** На персонажа обрушилась Волна, заглотив в один из соседних Слоёв. Это произошло внезапно. Персонаж не скрылся от Волны, но использовал путешествие в свою пользу. Персонаж получает малый бонус на броски внимательности и средний бонус на все броски обнаружения Врат Уробороса.

6) **Адаптация.** Персонажу пришлось выжить любой ценой, причём не просто развить навыки выживания, а скорее адаптировать свои внутренние силы к окружающей среде. Выберите тип энергии: огонь, лёд, электричество. Вы сокращаете

повреждения от этого источника на половину максимального значения кубика Нитей.

7) **Клубок хаоса.** Персонаж прошёл через место, где Нити вьются в бешеной лихорадке бессмысленных вихрей. Природа его мировосприятия была проверена на прочность. Теперь персонаж раз в 12 минут может колдовать силу Телекинез. Это не открывает ячейки доски тренировок и не тратит Вдохновение.

8) **Пытка одиночеством.** Персонаж долгое время находился в тесном лифте Девятиэтажки, где познал пытку одиночеством. Испытание не сломило его, но открыло тайну, которую он не хотел знать. Персонаж получает ещё одну Тайну. Вторая тайна не приносит символ, но даёт опыт при преодолении как обычная.

4- Налаживание контактов

Сделайте бросок **к4** и сверьтесь с таблицей ниже:

1) **Элдеры.** Персонаж нашёл общий язык с коренными обитателями Девятиэтажки. +1 к репутации, можно тратить на взаимодействие с существами в Девятиэтажке.

2) **Внешние.** Персонаж нашёл общий язык с силами из Внешнего Слая (бросок **к10**, чтобы выяснить какие именно связи:

1 – криминальные

2 – полицейские

3 – учёные

4 – оккультные

5 – субкультура

6 – корпорации

7 – хакеры

8 – военные

9 – наёмники

10 – госслужащий

+1 к репутации, можно тратить во Внешнем Слое.

3) **Внутренние.** Персонаж сдружился с некоторой силой в одном из внутренних миров. Чтобы выяснить источник силы, бросьте **d10**:

1 - правящий Дом

2 – волшебники

3 – наёмники

4 – технари

5 – алхимики

6 – некроманты

7 – рыцари

8 – дворянин

9 - нечистая сила

10 - каста всезнающих Сейджев

+1 к репутации, можно тратить во Внутренних Слоях.

4) **Бездна.** Персонаж сдружился с некой демонической силой, проникающей во все Слои. Репутацию можно тратить в любом мире.

5- Защита убеждений

Сделайте бросок **к6** как описано ранее:

1) **Волей революции.** Персонаж отстаивал свою точку зрения в сражении. Вы получаете дополнительную ячейку для доски тренировок.

2) **Делай больше - получай меньше.** Ваш персонаж обучен жизни: нужно уметь крутиться, чтобы достичь высот. У него ничего не получалось, и только упорство помогло ему встать на ноги. Игнорируйте 2 обязательных навыка при выборе классовых навыков.

3) **Творчество.** Персонажа признали лишь после создания им настоящего шедевра. Персонаж может создавать нитевые проводники через навык импульса, а также писать, рисовать, петь или играть на инструменте при помощи характеристики Нити. При этом выпавшие 1 на кубике эффекта перекидываются.

4) **Святая война.** Персонаж прошёл достаточное количество опасных ситуаций, чтобы не бояться пустить оружие в дело. Выберите 3 типа противников – вы не кидаете шок духа, когда встречаетесь с ними в боевой обстановке. По договоренности с ДМом это могут быть первые 3 встреченных монстра.

5) **Окопы** – дом родной. Персонаж участвовал в защите некоего рубежа. Это может быть служба в армии, работа в имперском форте или просто операция в стиле «захватить и удержать». Персонаж выжил и теперь знает цену защите. Вы получаете открытую ячейку брони I.

6) **Суд.** Персонаж был вынужден отстаивать свою правоту в суде, где решалась его судьба. Ближайшие события подскажут – что же произошло. Чёт – всё окончилось хорошо. Нечёт – «отсидел» 1d12 месяцев. Репутация +1. Если соц. класс выше среднего, то ещё +1. Если есть контакты в родном мире, то ещё +1.

6- Отношения

Сделайте бросок **d12** как описано ранее. Получившийся результат является дополнительной Тайной персонажа, которая может быть активирована ДМом по обычным правилам. Такая Тайна не дает символы характера, но приносит опыт за преодоление.

- 1) Любовь;
- 2) Дружба;
- 3) Соперник;
- 4) Общее дело;
- 5) Спас чью-то жизнь;
- 6) Коллега;
- 7) Одна вина;
- 8) Одна мечта;
- 9) Учитель;
- 10) Родственник;
- 11) Враг;
- 12) Ребенок.

7 - Жизнь

Сделайте бросок д12 как описано ранее. Получившийся результат является дополнительным Грехом персонажа, который может быть активирован ДМом по обычным правилам. Такой Грех не дает символы характера, но приносит опыт за преодоление.

- 1) Кровоточащая травма;
- 2) Потеряна часть тела;
- 3) Болезненные судороги;
- 4) Психическое расстройство;
- 5) Контузия;
- 6) Нервы;
- 7) Трмор;
- 8) Приступы страха;
- 9) Неадекватность;
- 10) Бессонница;
- 11) Больные внутренние органы;
- 12) Фантомные боли.

8- Пришлось блеснуть характером

Сделайте бросок к10 и сверьтесь с таблицей ниже:

- 1) **Злой рок.** Персонаж оказался одним из знамений некоего пророчества в мире, где в последнее время бывал. Пришлось убеждать местных, что персонаж не при чём, даже если в действительности это не так. Репутация +1 и любой социальный навык +1.
- 2) **Волки!** Персонаж мошенничал, придумывая байки и истории, выдавая их за истину, и оказалось, что это действительно правда, а персонаж интуитивно о них знал. +1 к навыку восприятия и знания или социальному навыку.
- 3) **Деньги-дребеденьги.** Персонаж внезапно смог наварить состояние. +1d4*10 дополнительных денег из родного Слоя.

4) **Под колпаком.** Персонаж оказался под пристальным вниманием неких спецслужб. 1 в проверке навыка, помогающего уйти от слежки, противостоять допросу и заметить засаду перекидываются.

5) **Из-под пера.** Творчество персонажа (писательство, художничество, видео или аудио) внезапно стало сбываться наяву. Чёт – персонаж сразил детище своей больной фантазии. Нечет – оно так до сих пор и бродит по Тропам. Это не что-то сверхмощное, просто результат экспериментов с собственной силой. Но лучше не попадаться на глаза этому эксперименту. +2 к любому навыку, который использует стат Нити.

6) **На страже баланса.** Тайная организация желала получить в свои руки нечто из иного Слоя, но персонаж активно им противостоял, и смог уберечь предметы (или силу) от попадания в чужие руки. Зачем ему это надо было – пусть подскажут ближайшие годы. Вы открываете любую ячейку тренировки из группы Нитей I уровня.

7) **Мошенник на мошенников.** Персонаж был вынужден стать комбинатором и настоящим плутом, чтобы иные Странники не захватили его имущество. Вы получаете +2 к классовому навыку, если он входит в группу навыков ухищрений и не является основным.

8) **Не в том месте, не в то время.** Нечаянно испортил чьи-то планы, и при этом персонажа в этом жестоко обвинили. Персонажу пришлось проявить характер, чтобы превзойти обвинения. Добавьте +1 к 1 социальному навыку, 1 ухищрению, 1 знанию, которые записаны в меньших классовых навыках персонажа.

9) **Клон.** Персонаж встретил один из множества экспериментов по попыткам искусственного создания Странников, в частности свою копию в ином Слое. Сделайте бросок любой игральной кости: чёт – копия до сих пор пытается убить персонажа, +1 к любому боевому навыку; нечет – копия стала буквально вторым Я персонажа, поддерживая его в том мире, +1 к репутации, сделать бросок Слоя как при нарядке родины, чтобы узнать, где именно это произошло.

10) **Агентство.** Вы смогли поработать в особой газете, обзоревающей новости разных Слоёв. Персонаж видел и слышал такие вещи, о которых и не мог догадываться некоторые Странники. Через Рай вы можете выходить на связь с сетью информаторов того агентства, в котором работал персонаж. Само собой это секретные Тропы к иным местам, Слоям,

даже этажам, а ДМ получит к12 дополнительных очков Сотворения, чтобы активизировать месть агентства, если персонаж его рассекретит.

9 – последние путешествия по Тропам

сделайте бросок к8, как описано ранее:

- 1) **Близкого человека коснулось нечто потустороннее**, и персонаж был вынужден отправиться в странствие на поиски помощи, решения или самого родственника. Выберите один аспект любого знания (как специализацию) – вы перекидываете все 1 на кубиках при проверке этого знания.
- 2) **Реальности нет**. Волей удара Волны, персонажа начало постепенно выносить за грань Слоя, и его постепенно перестали замечать или видеть. Чтобы отменить этот эффект, персонажу пришлось перемещаться до тех пор, пока не был найден ответ. Персонаж получает малый бонус на чувство Волны и преодоление Лимита.
- 3) **Юный первооткрыватель**. На основании предыдущего года персонаж смог найти место или народ, который никто никогда ранее не находил. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – его хотели убить, любой боевой навык увеличен на 1, нечет – у персонажа появились верные друзья, репутация +1.
- 4) **Стопами предков**. Обнаружилось, что многие предки персонажа уже не раз Переходили по Слоям, и персонаж пошёл по их следу. Считается дополнительной Тайной.
- 5) **Окутанный тайной**. Персонаж смог найти в своих путешествиях нечто такое, что абсолютно точно не относилось к его родному миру. Получите дополнительных 3 случайных предмета не из родного Слоя от ДМа, также вы получаете 1 пункт Резонанса как только начинается Столкновение, но только на 1 ход.
- 6) **Расхититель гробниц**. Персонаж разузнал о некой цивилизации, жившей между несколькими Слоями, и отправился в их усыпальницу. Персонаж получает Путеводитель, особый предмет, который он нашёл в гробнице. В действительности это просто особые изыскания, артефакты или записи, которые делал персонаж. Сверяясь с этими записями в спокойной обстановке, персонаж получает средний бонус на все проверки знаний.
- 7) **Железный человек**. Персонаж отправился в путешествие, которое вымотало его, но также

испытало его волю к жизни и навыки выживания. Вы получаете средний бонус каждый раз, когда пытаетесь выжить в дикой местности.

8) **В поисках просветления**. Персонаж провёл год в поисках некой истины, посетив монастыри всех доступных Слоев. В итоге он чуть приблизился к миропониманию. Вы получаете малый бонус к шоку духа и +1 к психике.

10 - Сквозь огонь и воду

Сделайте бросок к10 и сверьтесь с таблицей ниже:

- 1) **То, что доктор прописал**. Персонаж испытал действие нетрадиционной медицины в течение минувшего года и встал на ноги. Персонаж получает большой бонус (+6) противостояния всем болезням и налагает малый штраф, если его диагностируют (в том числе оказывают первую помощь).
- 2) **Питомец**. За персонажем следовало некое животное или сущность. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – питомец оказался лояльным, и теперь, следует за персонажем, являясь последователем уровня 1 (ДМ сам создает его по правилам монстров из ГЛАВЫ 12); нечет – питомец пытался сожрать персонажа, пришлось делать всё, чтобы спастись: запишите один известный тип необычных противников и малый бонус на любое взаимодействие с ним.
- 3) **Волей судьбы**. Персонаж был вынужден предотвратить пророчество некоего культа путём полного противостояния ему. Киньте к12. На 9 и более вы преуспели и получаете +2 к репутации в соответствующем Слое (узнать по броску родины). Если выпало 1-8, то персонаж получает личного врага. И 1 свободную ячейку для тренировок.
- 4) **Нет пути назад**. Родственник персонажа погибает из-за необъяснимых явлений, связанных со Слоями и Переходами. Персонажу приходится свернуть горы, чтобы помочь ему. Чёт – получилось, персонаж получает союзника. Нечет – родственник всё же умер и персонажу пришлось перешагнуть через самого себя, чтобы стать сильнее. +2 к психике.
- 5) **Белая ворона**. Один из родственников оказался оккультистом. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – персонажу предложили присоединиться, становится членом организации; нечет – на персонажа начинают охоту культисты

(как дополнительная Тайна).

6) **Пламя мести.** Родной дом был уничтожен мощным оружием, как оказалось, из иного Слоя. Персонаж – один из немногих выживших. Малый бонус на шок тела.

7) **Цена ошибки.** Силой неверного использования некой силы был вынужден пройти опасности, чтобы остановить вырвавшееся зло. За действие характера, персонаж может почувствовать агрессивные ауры вокруг себя в пределах клеток равных максимальному значению стата Нити. «Агрессивная» аура оценивается Ведущим на основе нрава окружающих неигровых персонажей и описывается в виде подсказки.

8) **Языки пламени.** Персонаж буквально прошёл сквозь огонь и воду. Психика уменьшена на 2 пункта, но персонаж получает средний бонус на шок духа.

9) **Потусторонний магнетизм.** Персонаж словно магнит манит к себе призрачных обитателей Внутренних Слоёв. В этом году они следовали за ним по пятам. Персонаж получает средний бонус к чувству потустороннего.

10) **Холодное сердце.** Ради выживания персонажу пришлось войти в анабиоз, полностью выкачать из себя кровь, наполнить тело особым веществом и погрузиться в глубины сна на неопределённое время. Пропустите следующие 1к12 лет. Если это превысит ваши годы, то запишите ваш новый возраст. После чего киньте любой кубик ещё раз. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – персонажа извлекли другие Странники (Орден, сверхъестественные силы или иной Странник), запишите их в связи; нечет – извлечение персонажа абсолютно случайно, умножьте количество проведённых в анабиозе лет на 10 и запишите свой обновлённый возраст. По вашему желанию персонаж может постареть внешне.

11 - Поражение

Сделайте бросок **к10**, как описано ранее:

1) **На игле.** События прошлых лет толкнули персонажа к наркомании. Даже если это был не его выбор. Какие бы это ни были вещества, они так подействовали на его Нити в голове, что он смог вырваться. А собственный голос Духа привёл к спасению. Большой бонус (+6) от всех одурманивающих эффектов.

2) **Окольцован.** Трагические события привели к

тому, что на руке персонажа застрял браслет, связывающий его с некой силой или организацией. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – смог избавиться, но на него до сих пор идёт охота (как дополнительная Тайна); нечет – до сих пор клеймён, что несёт относительно рабские условия (как дополнительный Грех).

3) **Ритуализм.** Персонаж оказался участником ритуала на месте пленённой жертвы. Из него высосали последние соки, но странное (или счастливое) обстоятельство помогло избежать смерти. Персонаж получает малый бонус на проведение ритуалов или противоборства им.

4) **Эксперимент №12.** Персонаж оказался лабораторной мышью какой-то тайной организации. После того, как распределите все пункты характеристик, сделайте один стат на 1 шаг меньше, другой – на два больше. Нельзя сделать ниже к4 и выше к10.

5) **Волей Трибунала.** Вас судили и выслали исправляться в глушь иного Слоя. За долгий год исправительных работ персонаж каким-то образом адаптировался, и... Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – Слой стал для него домом родным, малый бонус на все броски знания в этом Слой; нечет – персонаж был счастлив покинуть эту тюрьму, став там настоящим бунтарём; сделайте бросок родины, чтобы узнать, что это был за Слой, и получите +2 к репутации в соответствующем месте.

6) **На плахе.** Персонаж был осуждён на смертельную казнь, но необъяснимое чудо помогло ему вырваться. Вы получаете +1 пункт Резонанса первый раз в Столкновении, когда получаете пункты Резонанса.

7) **Лапы и хвост.** Силой злого рока персонаж оказался пленён в зверином облике. Целый год персонаж был вынужден блуждать между Комнат в этом облике, пока не нашёл выход из этой ловушки. В итоге психика -2, но и при входе в новый не Внешний Слой можно обращаться в четырехлапое животное (выбрать при создании, потом не может поменяться) до момента выхода из Слоя. При этом персонаж полностью соответствует животному статистикой (ДМ придумывает сам, используя ГЛАВУ 12, уровень равен базовому уровню персонажа), не может говорить, но сохраняет мышление. Животное не может быть размером больше персонажа и должно быть млекопитающим или рептилией.

8) **Закопан живьём.** *«Вы проиграли, вас казнили,*

вас закопали... Но не до конца». Персонаж получает малый бонус к шоку духа и тела.

9) **Проклят.** В персонажа вживили проклятый предмет, который готов взорваться в любой момент. Сделайте бросок любой игровой кости: чёт – есть шанс его извлечь и затем использовать как артефакт, который создает ДМ; нечет – предмет уйдёт лишь с частью тела (кинуть местоположение как на попадание при травме, смотрите ГЛАВУ 9), но эта часть тела не может быть удалена как оторванная в столкновениях (хотя она может быть бесконечно искалечена).

10) **Личина.** Целый год персонажу пришлось противостоять особой силе, которая меняла его разум и тело. Смещение физических и ментальных характеристик можно делать дважды за ход.

12 - Взгляд в глаза Бездны

Сделайте бросок к8 и сверьтесь с таблицей ниже:

1) **Просветление.** Персонаж смог духовно взглянуть в бесконечный мир Бездны, узнав истину о множестве миров, приняв и осознав это. Персонаж получает средний бонус на все проверки шока духа.

2) **Глазами смерти.** Персонаж смог заглянуть в глаза собственной смерти и узнал множество о непостижимых секретах тех сил, которые отвечают за смерть во всех мирах. В этом году персонаж должен был погибнуть, но всё ещё жив... Малый бонус на все проверки сопротивления смерти (в том числе на шок тела против потери сознания, потери крови и потери критических хитов).

3) **Комната.** Дом, который персонаж долгое время считал родным, оказался Комнатой в Бездне, а многие обитатели и соседи этого места – призраками. Персонаж получает средний бонус на преодоление Лимита.

4) **Бессонница.** Персонажа терзают страшные видения из самой тьмы Бездны. Они приносят секреты. И безумие. -3 к психике, но средний бонус на все проверки знаний.

5) **Цифровое пространство.** Персонаж смог разглядеть в обширной цифровой сети пути и сущности, не характерные для мира смертных. Смещение характеристик стоит на 2 пункта адреналина дороже (как малый модификатор), но вы получаете средний бонус на оценку вербальной информации и распознавание лжи; персонаж воспринимает всё услышанное как получение входящей информации.

6) **Дух времён.** Персонажа стали донимать невероятные призраки прошлого, которые в итоге оказались его предками. Автоматически откройте ячейку тренировки Образ.

7) **Глаза судьбы.** Между Слойми персонаж был поглощён жутким духом судьбы. Он страдает от амнезии в этом году, а подробности его пропажи открываются правдой в тот момент, когда уже ничего не поделать. На усмотрение ДМ-а.

8) **Путешествие.** Странствие завело персонажа в неизвестную Аномалию, вход в Бездну. Прошёл год, но для персонажа это была лишь серия безумных видений. Вне зависимости от базового уровня персонаж (но только персонаж, а не команда) может проникнуть в любую область Тропы (на любой этаж или Слой, даже за пределы 8 Глубины).

Если вы делали бросок на каждый год предыстории персонажа, не забывайте, что только 3 важнейших года принесут игротехническую выгоду. Проявите фантазию, «разукрасьте» историю, чтобы далее придумать интересный нрав персонажа. Главная задача игрока и ДМ-а – это связать все полученные результаты предыстории в единую интригующую историю, которую ДМ в последствии сможет использовать для создания пикантных сцен и внезапных поворотов сюжета. К тому же это оживит персонажа.

Репутация

Должно быть, вы заметили, что в ходе биографии вы не раз можете получить некий плюс к репутации. Скажем об этом пару слов. Вы начинаете игру с некоторым количеством очков репутации на основании вашей биографии, расы и прочих особенностей в процессе создания персонажа. Вы можете использовать эти очки в столкновении, взаимодействуя с неигровым персонажем, чтобы перекинуть проверку или заменить один любой элемент своего броска (даже модификатор, но не штраф) на к12, который одновременно является кубиком эффекта. Применить репутацию можно только тогда, когда ваш профессионализм применим (т.е. что-то связанное с вашим Архетипом, происхождением или родным Слойом). В свою очередь ДМ может заставить вас перекинуть успешный бросок, добавить против вас высокий штраф или добавить кубик неудачных эффектов в противоположной ситуации, потратив 1 пункт Сотворения. Некоторые особенности позволяют влиять на неигровых персонажей в разных местах и Слоях. В ином случае репутация применима только в

вашем родном Слое или в зависимости от класса. Восстанавливаются пункты репутации тогда, когда скажет ДМ. Обычно это условный конец ОНА. **Пункты репутации могут также появиться в ходе выполнения игровых задач в виде награды, вместе с игровым опытом.**

Минусовые пункты репутации используются ДМом, чтобы заставить вас перекинуть успешные дайсы в проверке переговоров, если уместно влияние происхождения.

Система первой встречи

Позволит узнать отношения и события, которые имели место быть между персонажами игроков.

- каждый кидает д12, чтобы узнать очередность
- каждый игрок разбирает дайсы разного типа: от д4 до д12, повторы возможны только если игроков слишком много
- начиная с самого первого игрока, делайте бросок взятого дайса, добавив к нему другой дайс, соответствующий типу предыстории, которую вы же и выбираете, чтобы выяснить отношения между вашим персонажем и любым другим выбранным персонажем
- сумма дайсов и выбранный тип предыстории подскажет что произошло между вами, подключите воображение и опишите наиболее логично и красиво
- сделав это, передайте дайс от выбранного типа истории тому игроку, с чьим персонажем вы только что установили предысторию
- теперь у этого игрока два дайса и он сам выбирает какой из них станет типом предыстории
- повторите процесс, но установить связь можно только с игроком, кто на данный момент сидит без общей предыстории
- продолжайте пока у каждого персонажа не будет по 2 общих предыстории
- если сильно хочется, повторяйте пока не будет 4 общих предыстории
- это никак не влияет на персонажей игротехнически, практика показывает, что это просто довольно весело и оживляет ваших персонажей.

Типы предысторий:

- Д4 – так и подружались
- Д6 – так и встретились
- Д8 – сражались вместе
- Д10 – поэтому учились вместе
- Д12 – стало частью общей истории, связав навсегда

Результат бросков намекает с чем была связана их

история:

- 2 – смерть родственника
- 3 – убить, чтобы освободиться
- 4 – направить на путь истинный
- 5 – единое дело
- 6 – участники ритуала
- 7 – лечились вместе
- 8 – восстать ради правды
- 9 – дуэль
- 10 – одна война
- 11 – турнир боевых искусств
- 12 – единый дом
- 13 – популярность
- 14 – оружие
- 15 – единый враг
- 16 – спас жизнь
- 17 – увлечение
- 18 – видения
- 19 – кровь
- 20 – души
- 21 – Хаос
- 22 – возрождение
- 23 – животное
- 24 - Семейство

Характер

*«- У учителя крутой нрав,- Токки подошёл к осколкам меча, сломленного учителем на тренировке, присел и взял один из них, задумчиво рассматривая.- Никогда не скажешь, зол он или доволен. Непроницаемая маска хладнокровия.
- Даже во время своих уроков он обрушивается на новичков со своей холодной яростью,- кивнула Рита, скрестив руки на груди.- И многие старички нашего Ордена помнят его таким. Но говорят, за последнее десятилетие он сильно изменился.
- Что за тайна у него в шкафу?
- Все мы не без греха,- лишь обронила девушка».*

Все люди разные, и Странники – не исключение. У каждого человека свой характер, свой нрав. Свои плюсы и минусы. В игре «Интегри: Тропы» эти детали характера отыгрываются при помощи трех показателей, которые отмечены отдельно на листе персонажа.

Добродетель – это то светлое, что не изменится в персонаже, даже если он пройдет все круги ада. Это лучик света даже в самой черной душе, и черты характера, которые позволяют персонажу не отдаться силам Хаоса. Если игрок

заявляет действия, которые, по мнению Действующих (абсолютно субъективно), очень соответствует Добродетелю персонажа, то игрок получает пункт Резонанса (®) и восстанавливает все Вдохновение (#).

Грех – это противоположность Добродетелю, скрытый Зверь внутри каждого живого существа. Это темные страсти и желания, которым подвержен любой человек. ДМ может активировать Грех персонажа (потратив свою фишку Интеграции), чтобы заставить его действовать соответственно Греху. Если это произошло, то персонаж получает 5 пунктов опыта и восстанавливает д12 Вдохновения (#).

Тайна – это личный секрет персонажа, его скелет в шкафу, который никто не хотел бы видеть. Но жизнь такова, что порой скелеты оживают. По сути Тайна – личный квест (задание) каждого персонажа, который не может быть решен. ДМ (как сам считает правильнее) может использовать Тайну, чтобы активировать событие, связанное с персонажем. И, если персонажи выживают, то получают общекомандное достижение (как описано далее).

Каждая деталь характера дает персонажу какой-то символ (Символ Характера). Каждый символ отвечает за какие-то аспекты личности. Δ - действия, Ψ – эмоции, Ω - знания. В свой ход вы можете потратить 3 Вдохновения (#), чтобы получить малый бонус на соответствующее действие за каждый подходящий имеющийся символ действия. Правомерность применения оценивается Действующими, абсолютно субъективно. Делать так можно только раз в ход

Если вы не хотите долго выбирать и хотите добавить в игру немного больше веселья, сделайте бросок к12 и выберите все детали нрава случайным образом. Должно получиться довольно интересно и интригующе, особенно когда начинаешь задумываться о связи нрава и предыстории.

Δ – это добродетели, грехи и тайны, связанные с действиями. То, что сподвигнет персонажа к благородным или толкнёт к низким поступкам. То, что заставит персонажа подействовать в этой ситуации именно так, а не иначе.

Ψ - это добродетели, грехи и тайны, связанные с эмоциями и психологическим состоянием персонажа. Связаны с событиями, которые могут повлиять на психологическое состояние персонажа, помогая ему сосредоточиться, или, наоборот,

повергают его в пучину отчаяния.

Ω - это добродетели, грехи и тайны, связанные со знаниями. Секретные знания, мысли, которые не дают спокойно жить, или нечто будоражащее сознание.

Добродетель персонажа отображает крепость воли, собранность и моральный кодекс – качества, которые в большинстве своём имеют все люди в обществе, и имеют почти все персонажи в мире Троп.

Будучи Ведущим, выполняя любую задачу, связанную с выбранной добродетелью, вы можете попросить у ДМ-а предоставить вам дополнительный пункт Резонанса, даже если вы не находитесь в Столкновении, который персонаж должен использовать в течении следующих 12 минут, иначе полученный пункт Резонанса исчезнет. Это обыгрывает возможность воздействия персонажей на материальное пространство за счет всплесков эмоций и духовных сил. ДМ может наградить вас и сам, либо отказать, но если это его прихоть и никто из игроков не согласен с этим решением, то он теряет 5 пунктов Сотворения.

Заметим, что Добродетель – это не Грех, и использовать его для мотивации к действиям игрока ДМ-у не следует.

Примеры добродетелей:

1) **Меценат.** Персонаж не проходит мимо людей, которые нуждается в его помощи. Он постарается сделать так, чтобы им стало лучше (как он это представляет). Если ДМ не решит иначе, это материальная помощь. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия направлены на помощь другим. Δ

2) **Наставник.** Персонаж не может устоять перед чьим-то невежеством, стараясь донести ему истинный свет знаний. Персонаж старается делать так, чтобы его поступки были примером для других. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия становятся примером для окружающих или учат их чему-то. Δ

3) **Герой.** Персонаж любит геройствовать, к каким бы это последствиям ни привело. Он кинется в огонь спасать котёнка, будет лечить раненых несмотря на собственные раны и пойдёт спасать несносного товарища, даже если он окружён толпой врагов. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия приносят помощь и спасение. Δ

4) **Сорвиголова.** У персонажа возможно «не все дома», но зато он отчаянно кидается в дело, забыв обо всём остальном. Персонаж получает

пункт Резонанса, когда его действия дают непредсказуемый, положительный результат. **Δ**

5) **Эмпат.** Персонаж склонен к сопереживанию и способен чувствовать эмоции окружающих существ, приближая тем самым духовный Резонанс. Персонаж получает пункт резонанса, когда его восприятие помогает понять другого персонажа (не игрового) и/или повлиять на его эмоциональное состояние. **Ψ**

6) **Хладнокровный.** Персонаж никогда не бросается в омут отчаяния, радости или ярости, он всё взвешивает. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия позволяют остаться спокойным ему и окружающим. **Ψ**

7) **Берсерк.** Персонаж никогда не задумывается об опасности, сначала делает, а потом думает, но в отличие от Героя или Сорвиголовы, делает он это в жутком приступе всеобъемлющей ярости или эйфории. Персонаж получает пункт Резонанса и восстанавливает все Вдохновение, когда его безрассудные действия лишены ментальных навыков или навыков характера, при этом приводят его к выгоде. **Ψ**

8) **Манипулятор.** Персонаж знает как надавить и воздействовать на окружающих так, чтобы добиться желаемого результата. Это касается разведения споров, дискуссий, вражды. Для Манипулятора все средства хороши. Персонаж получает пункт Резонанса, когда заставляет других неигровых персонажей работать на него без выгоды для себя. **Ψ**

9) **Хранитель.** Персонаж умеет хранить секреты. Более того – он любит их хранить, даже если того не понимает. Он не скрытен, скорее похож на копилку знаний о других людях и их сокровенных тайнах. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия позволяют сохранить тайну другого неигрового персонажа от другого неигрового персонажа. Для этого необходимо как минимум три успешных проверки в столкновении (вроде серии блеф – проницательность - бытовые знания). Подразумевается, что «тайна» должна быть весомой и её хотят раскрыть. Логичность сцены решают Действующие. **Ω**

10) **Учитель.** Персонаж знает достаточно теории в какой-то области, при этом может так эту теорию рассказать, что слушающему станет ясно. Персонаж – педагог от природы, либо он любит поучать окружающих. Он получает пункт Резонанса, когда удаётся передать свои знания неигровому персонажу, а тот их воспроизводит в свою пользу. Эффективность зависит от возможности неигрового

персонажа достичь цели за счёт учения персонажа. **Ω**

11) **Доктор.** Зашивать, кроить, распарывать, всё это по живой плоти – вот что персонаж делает без толики сомнения, лишь с холодным разумом. Персонаж получает пункт Резонанса, когда его действия позволяют стабилизировать критически раненого больного, т.е. спасти от смерти, которая должна наступить в течение нескольких минут. **Ω**

12) **Хроникёр.** К людям можно относиться по-разному, но практически все – невежи, ведь они не знают цену той информации, которая постоянно крутится вокруг них. Персонаж не из таких: он собирает, записывает, уточняет, и ничто не ускользнёт от его аналитического взгляда. Персонаж получает пункт Резонанса, когда собирает 5 различных записей Дементии (истории мира). **Ω**

Грех персонажа отображает его слабые стороны, склонности, точки наименьшего сопротивления, которые постоянно влияют на его эффективность и работоспособность.

ДМ за 5 очков Сотворения может активировать грех персонажа, чтобы вынудить его действовать так, как выгодно или кажется логичным сейчас ДМ-у. Сопротивляться этому нельзя, разве что у персонажа есть глубокие моральные предпосылки. Однако каждый раз, успешно преодолевая слабость, вызванную ДМ-ом, вы получаете 1 дополнительную единицу опыта в конце игровой сессии!

Заметим, что Грехи у персонажей вовсе не означают, что все они поголовно убийцы и хитрецы. В мире встречаются люди с исключительной человечностью и перцепцией. Но «кто не без греха?». Даже если грех у святого проявлялся когда-то давным-давно. ДМ должен понимать это, и использовать активацию греха персонажа только когда необходим драматизм.

Например, если персонаж с Добродетелем «Герой» и Грехом «Садист», по решению ДМ-а начнёт пытать несчастного уличного вора, то это оставит явный негативный отпечаток в игре. Однако если это благородный паладин, который сошёл с поединка с еретиком и противником его веры, то ДМ вправе активировать грех персонажа, чтобы тот добил еретика, даже если тот имеет значение для задания команды. И в этом нет ничего плохого, ведь это придаст истории новый сюжетный поворот.

Также ни в коем случае нельзя использовать грехи, чтобы сталкивать друг с другом персонажей (а значит и игроков), ведь это негативно скажется на игровой обстановке, а, может, станет причиной обиды или ссоры. Не делайте этого, ведь основой

любой НРИ является командный дух и совместное творчество, а не противостояние. Лучше подскажите товарищу, как лучше обыграть противостояние его Добродетеля и Греха, чтобы это круче смотрелось в игре.

Примеры Грехов:

1) **На слабо.** Персонаж ничего не боится, даже если он лишь кажется трусом. Он сделает всё, чтобы не оказаться слабаком в глазах других. Лишь откровенно опасные предприятия заставят его задуматься, и лишь самые экстремальные отпугнут (но персонаж всё равно скажет, что *когда-нибудь* сделает это) **Δ**

2) **Садист.** Персонаж просто иногда не может удержаться, чтобы не ударить лишний раз и без того избитого врага, не вонзить нож в пленника. В моменты своих маленьких садистских откровений его кулаки чешутся и рвутся в дело. **Δ**

3) **Неоспоримая правда.** Персонаж часто бывает прав, и *абсолютно точно уверен* в этом. Даже если где-то в глубине души понимает, что это не так. **Δ**

4) **Безответственность.** Персонаж откладывает важные дела на завтра, начинает всё делать в последний момент. В его безответственности большая доля прокрастинации, т.е. ухода от выполнения задач. Но разве это волнует хоть кого-то в Слоях. **Δ**

5) **Маски.** Персонаж бывает лицемерен. В стрессовых ситуациях он «надевает» на себя роль «дурачка» или упрямяца, выставляя перед собой преграду для любых коммуникаций. Так происходит только тогда, когда события сильно расходятся с прогнозом персонажа. **Ψ**

6) **На дне бутылки.** Персонаж никогда не чувствует себя максимально расслабленно и раскованно, кроме случаев погружения в омут пьяного беспамятства. Он запивает алкоголем свои беды, снимает стресс. И просто отдыхает, развалившись там, где закончится его последняя бутылка. **Ψ**

7) **Ярость.** Нет эмоции в душе персонажа более ярких, чем брутальная ярость. Когда ярость накатывает на персонажа, то ничто не может устоять. А если персонаж проиграет, то он вернётся с ещё большей яростью. Чего бы это ни стоило. **Ψ**

8) **Хаос.** В душе персонажа никогда нет порядка. Он ветреный, безбашенный, возможно, анархист. Хаос отражается в эмоциях персонажа и его самоощущении, только потом это влияет на его поступки. **Ψ**

9) **Тирания.** Власть – вот что даёт возможность достигать своей цели. И лишь ежовые рукавицы

помогут добиться власти. Персонаж знает, как властвовать жестоко и ждет момента, чтобы это продемонстрировать. **Ω**

10) **Секреты.** Секреты окружают нас. В какой бы Слой вы ни отправились везде заговоры. Персонаж, может, и не боится этих заговоров, но точно готов их раскрыть, подозревая всех вокруг. Это смесь недоверия, паранойи, и неадекватного поведения. Но её суть в частично верном знании персонажа об окружающей действительности. Результат - желание сохранить секреты в себе. **Ω**

11) **Интриган.** Жизнь скучна и мрачна. Так почему персонаж должен тратить свои силы на бессмысленные дразги и стычки? * Можно ничуть не хуже столкнуть лбами других (неигровых) персонажей. Отличное будет зрелище! **Ω**

12) **Невежа.** Нет! Это не правда! И всё тут! Персонаж не хочет слышать ни слова о том, чего не видел своими глазами. Только его знания – единственные верные. *А то чего не видел – увижу и пойму сам, как захочу. Не нужны мне ваши слова!* **Ω**

Тайна персонажа – это тот фундамент, который необходим ДМ-у, чтобы построить долгую игру, с драмой, интересным сюжетом и эмоциональными моментами, которые рождаются в совместном творчестве за игровым столом. За такие сцены, раскрытие тайн и детективные истории мы и любим это хобби!

Тайна – это нечто вроде персонального задания персонажа, которое он никогда не сможет оставить. За убийцей его семьи всегда окажется синдикат. За тёмным культом – божество. За тёмным углом – целая вселенная мглы. Именно тайна сподвигла персонажа отправиться странствовать по мирам. Отнеситесь к ней так же серьёзно, как и ко всем предыдущим пунктам, основываясь на событиях ранних лет биографии.

Главная задача тайны – повлиять на игру, добавив в неё дополнительное задание. Это как один большой грех, который влияет на всю группу, а поэтому активация тайн происходит далеко не часто. Но ДМ может копить свои очки специально, чтобы активировать несколько тайн одновременно, и даже сплести их сюжетно воедино, создав организованного противника, влияющего на течение сюжета игры! ДМ может задействовать лишь одну Тайну персонажа одновременно, если у него их несколько. Если группа справляется с источником угрозы чьей-то тайны, то это считается командным достижением, которое приносит 5 очков опыта.

Примеры Тайн:

1) **Охотник в деле.** На персонажа открыт сезон

охоты. Убийца дышит ему в спину, и проходит Слой за Слой – всё ближе к персонажу, чтобы вонзить в его сердце нож. Он никогда не остановится, а ему всегда найдут замену. Противостоять придётся всему миру, если персонаж и рискнёт противостоять. **Δ**

2) **Значит, война!** Персонаж объявил кому-то или чему-то войну. Он везде готов сразиться с предметом своего противостояния, а в ответ получить не менее серьёзное противостояние. И война эта никогда не закончится. **Δ**

3) **Вендетта.** Персонаж сам является охотником, который готов мстить объекту своей ненависти. Мсть должна быть холодной, поэтому торопиться некуда. Но врагам будет в десятки раз больнее, чем персонажу когда-то. **Δ**

4) **Найти и потерять.** Персонаж тайно находится в поисках чего-либо или кого-либо. Он может даже и не знать, как это выглядит, а может, знает, но потерял это много времени назад. Это может быть даже поиск Минотавра. Эти поиски бесконечны, но персонаж не остановится, и будет цепляться за любые улики. **Δ**

5) **Былая связь.** У персонажа была некая связь (любого характера) с объектом тайны. Появление в игре этого объекта сделает персонажа подавленным, неосторожным, пробудит былые чувства. Но былого уже не будет. Никогда. **Ψ**

6) **Должок.** Кто-то кому-то задолжал, а персонаж имеет к этому непосредственное значение. Причём цена такая, что это терзает до глубины души, повергая в отчаяние, заставляя молчать и поступать неразумно. **Ψ**

7) **Неприязнь.** Персонаж просто кого-то ненавидит так сильно, что в пылу своей ярости может наломать дров. **Ψ**

8) **Кошки скребут.** Нечто заставляет персонажа погрузиться в депрессию, когда дело касается его тайны. Это некий скелет в шкафу. Незаконченное или проваленное дело, которое до сих пор влияет на его мироощущение и заставляет задумываться о смысле жизни. **Ψ**

9) **Чёрные знания.** Что бы ни узнал персонаж, его знания теперь многого стоят, и их хотят получить мириады противников и алчных личностей. Даже если персонаж кому-то всё выложит, то за ним придёт ещё больше противников, которые убьют предшественников, желая оставить всё себе. Придётся хранить эти знания. Любой ценой. **Ω**

10) **Одним глазом.** Всего одним глазом персонаж что-то увидел в своём прошлом, и теперь это преследует его по пятам. Это может быть компромат, лицо «безликого» правителя или его

поступки. Или всё дело в самом глазе персонажа, из которого и вырываются напасти. **Ω**

11) **Знак зверя.** Персонаж носит на себе некую демоническую отметку, через которую ему постоянно что-то кто-то нашёптывает. Возможно, персонаж никогда не хотел этих знаний, но теперь от них никуда не денется. **Ω**

12) **Пути Бездны неисповедимы.** Бездна открылась персонажу в совершенно невероятном свете, после чего персонаж познал нечто такое, никто больше не сможет его понять. Это может быть похоже на бред сумасшедшего, но если долго смотреть на Бездну... **Ω**

Что делать, если тайна выполнена окончательно?

Теоретически любую тайну можно окончательно выполнить, завершив личное задание персонажа, поставив его перед своими деяниями и их последствиями. Само собой, это намекает на то, что тайна должна разрешиться только к эпическому уровню приключений, когда силой своей воли и подготовленности персонаж действительно сможет противостоять всему миру, даже всем мирам.

В таком случае тайна полностью стирается, а группа получает опыт как за выполнение задания максимального уровня. Если у персонажа больше не осталось тайн, то ДМ может выдать ему новую на основании его пройденного жизненного пути, но вряд ли она будет столь же значимой и красочной. Если таковая всё же имеется – никаких проблем. Если нет, то лучше выдать дополнительный грех, ведь наверняка персонаж прошёл нелёгкий путь, и это сыграло с ним плохую шутку.

В любом случае до легендарных уровней тайна НЕ должна быть решена!

Активизация характера персонажа происходит за 3#. Теперь нам пригодятся те самые символы, которые вы получили от Добродетеля, Греха и Тайны. Обязательно посмотрите, какие символы у получились у вас после создания нрава персонажа.

Δ – бонус к действиям: атакам, защита, маневрам, физическим действиям;

Ψ – бонус к духу, эмоциям, чувствам;

Ω – бонус к знаниям.

Резонанс ® тратится на:

1) +д12 действий (*);

2) +д12 Вдохновения (#);

3) –д12 полученных повреждений.

Вспомогательные детали

Добавим персонажу ещё несколько отличительных черт, чтобы окончательно подчеркнуть его уникальность. Вы можете всё выбрать самостоятельно или использовать наши вспомогательные таблицы, если находитесь в затруднении. Всё равно никакой игротехнической роли это не несёт, но история много важнее цифр. Поэтому персонажи должны быть адекватными и сочными. Выберите цвет своих волос и глаз, а дальше сверьтесь с нижеследующими пунктами.

Социальный класс

Сделайте бросок к12, чтобы узнать социальную группу, в которой вы родились и выросли.

1-2, низший соц. класс, репутация -1, хиты +1 киньте к12:

- 1) Беспризорник
- 2) Дитя приюта (пропустите пункт родных)
- 3) Родители погибли
- 4) Родители продали персонажа
- 5) Потерявшееся дитя
- 6) Многодетная семья
- 7) Лишь один родитель
- 8) Похищенный ребёнок
- 9) Аморальная семья
- 10) Амнезия, неизвестность
- 11) Жители военной зоны
- 12) Обычные нищие

3-5, низкий соц. класс, репутация -1, психика +1, киньте к12:

- 1) Чернорабочие
- 2) Строители
- 3) Кузнецы
- 4) Шахтёры
- 5) Мелкие артисты
- 6) Мелкие торговцы
- 7) Наёмнорабочие
- 8) Низшие технари
- 9) Мистики
- 10) Невыдающиеся педагоги
- 11) Философы
- 12) Базисная семья

6-8, средний соц. класс, Вдохновение + 1, киньте к10:

- 1) Мелкие политики
- 2) Священнослужители
- 3) Владельцы некоего заведения
- 4) Археологи
- 5) Поставщики значимой продукции

- 6) Рабочие крупных заводов или мануфактур
- 7) Слуги, офисный планктон
- 8) Инженеры
- 9) Проводники, экспедиторы или госслужащие
- 10) Обеспеченная семья

9-10, высокий соц. класс, репутация +1, киньте к8:

- 1) Буржуи
- 2) Землевладельцы
- 3) Рабочие элитной профессии
- 4) Офицеры
- 5) Политиканы
- 6) Правительство города
- 7) Родственник знаменитости
- 8) Богатая семья без особенностей

11, высший соц. класс, репутация +2, психика -1, киньте к6:

- 1) Родственник мера огромного города
- 2) Генеральская семья
- 3) Главные банкиры местности
- 4) Наследник некоего политика
- 5) Наследник сверхъестественной силы
- 6) Избранник народа и государства

12, просвещённые, репутацию можно тратить в любом Слое, киньте к4:

- 1) Все родственники из разных Слоёв
- 2) Дитя Элдоров
- 3) Каста Сайджев
- 4) Родственник всего один, но это Мастер некоего Слоя

Детали биографии

Сделайте бросок к8 и проявите воображение

- 1) Пропавший родитель
- 2) Друг толкнул на опасный путь
- 3) Увидел потустороннее и оно погналось за ним в ответ
- 4) Не подозревая, был частью эксперимента
- 5) Не подозревая, общался с призраками
- 6) В 16 лет завербован Орденом
- 7) Был очарован Странником и стал его слугой
- 8) Потусторонние существа пришли и похитили персонажа

Родные

Как говорится, родителей не выбирают, как, собственно, и родных. Поэтому будет веселее и интереснее, если все игроки перед началом игры кинут к12, чтобы узнать, сколько у них родственников, если иные пункты персонажа не

говорят, что их нет, или с ними что-то случилось. Чтобы узнать пол родственника киньте чёт или нечет.

- 1) Персонаж – круглый сирота
- 2) Среди родни много больных. Количество родственников к4
- 3) Среди родни есть преступники. Количество родственников к6, хотя бы половина из них – отсидели или сидят.
- 4) Какая-то часть семейства – девианты, например алкоголики или наркоманы, прожигающие свои жизни. Количество родственников к6.
- 5) Всё нормально. Количество родственников к8
- 6) Всё нормально. Количество родственников к10
- 7) Всё нормально. Количество родственников к12
- 8) Многодетная семья. Количество родственников к12 и все они – братья и сёстры
- 9) Приёмные родители. Количество родственников к8.
- 10) Семья пострадала на войне. Количество родственников к4.
- 11) Совершенно недружная семья. Количество родственников (известных) к4.
- 12) Семья полностью истреблена неким зловещим призраком или пришельцем из иного Слая, хотя персонаж узнал об этом далеко не сразу, а лишь когда начал странствовать.

Персональный стиль

Обычно каждый игрок выбирает сам для своего персонажа. Однако вы можете кинуть к12, чтобы взять за основу предложенный стиль.

- 1) Открытый/пафосный
- 2) «Гопник»
- 3) Налегке
- 4) Военный/спецслужбы
- 5) Бизнесмен
- 6) Неприметный обыватель
- 7) Молодёжный
- 8) Джинсы
- 9) Строгий костюм
- 10) Рокер
- 11) Гот
- 12) Полный неряха

Причёска

Как было сказано выше, вы сами выбираете цвет ваших волос, но для больших эмоций можете сделать бросок к12, чтобы выбрать стиль причёски случайным образом. Это довольно весело. При желании вы можете кинуть случайным образом и цвет волос, но особой таблицы на это мы не даём.

- 1) Лысый
- 2) Ёжик
- 3) Заросший неряшливый
- 4) Дреды
- 5) Длинные распущенные
- 6) Растрёпанный нестриженный
- 7) Обычная «модельная» причёска
- 8) Военный стиль
- 9) Косички
- 10) Конский хвост
- 11) Ирокез
- 12) Выбритый рисунок

Во всех мирах для персонажа важнее всего

Есть у каждого некоторые вещи, которые являются для личности значимыми. Эти вещи помогают расслабиться или собраться, снять напряжение или не сойти с ума. Если вы затрудняетесь с выбором такого предмета, то киньте к12 и вдохновитесь результатом. Ценный предмет применяется при отдыхе, восстановлении сил, восстановлении психики или Вдохновения.

- 1) Книга
- 2) Оружие
- 3) Игрушка
- 4) Портативная видео приставка
- 5) Чётки
- 6) Игральные кости
- 7) Электронный прибор
- 8) Фонарик/светильник
- 9) Фото
- 10) Украшение
- 11) Ручной питомец / выдуманный друг
- 12) Священный символ

Детали внешности

Сделайте бросок к8 и проявите воображение.

- 1) Шея: повязка, шарф или украшение.
- 2) Сложные ножны на спине или поясе.
- 3) Голова: очки, выпирающие детали, и т.п..
- 4) Руки: особые перчатки, наручи, и т.п.
- 5) Ноги: широкие, обрезанные штаны и т.п.
- 6) Ступни: обувь или её детали.
- 7) Уши: наушники как деталь Искры Жизни
- 8) Пальцы: кольца, когти, ногти и т.п.

Аксессуары

Многие люди используют небольшие предметы, чтобы разнообразить свою внешность, выделиться из толпы. Иногда это навязано обществом и положением в нём. И персонажи – не исключения, они тоже личности, хоть и виртуальные, но всё равно они – часть вас. Наполните их последними яркими деталями перед тем, как углубиться окончательно в игротехнику. Киньте кб-1 – столько аксессуаров несёт ваш персонаж. Затем за каждый аксессуар киньте к12. Будьте честны: если начали кидать случайным образом, то примите и результат. Если боитесь риска получить не то, что хотели, то просто пропишите всё сами или не выбирайте аксессуары вовсе.

- 1) Туннели в ушах
- 2) Шрамирование
- 3) Цветные линзы
- 4) Тату
- 5) Пирсинг
- 6) Ничего
- 7) Особые часы
- 8) Очки
- 9) Серьги
- 10) Креативные визитки
- 11) Символ веры на видном месте
- 12) Хирургические изменения в теле

Вы можете перекинуть или отменить до 3х результатов дополнительных деталей о персонаже, начиная с деталей биографии, заканчивая аксессуарами.

Итого

ШАГ 1 завершается с этими строками, но впереди ещё два важных шага: выбор расы, класса и их составляющих. Однако шаг биографии не зря поставлен на первое место. Он призывает всякого игрока первым делом задуматься об истории и стилистике обыгрываемого образа, а не о цифрах и невероятной силе его персонажа. Помните – первым делом история, а цифры потом. Ровно как и первым делом – получение удовольствия от процесса, а потом уже все правила, которых в Тропах, без сомнения, не мало.

Если вы новичок в НРИ или ядро игровой системы Интегри вам кажется слишком сложным, то не старайтесь запомнить и использовать все правила одновременно. Используйте только описанную до этого момента игровую механику, а затем, по мере адаптации к правилам, добавляйте всё новые и новые элементы. Эта книга ваша – веселитесь, творите, создавайте классные игровые рассказы!





«...его руки были тонкими и словно иссушенными, на лице не было носа, лишь две впадины-дырочки, которые чуть шевелились, когда он дышал. Широкие поблекшие от времени одежды не могли скрыть горб. Он опирался на тонкий и длинный металлический посох, который заканчивался



широким витиеватым узором. На узоре висели части музыки ветра. Арсений приподнял голову с колен, взглянув на Элдера. В глазах парня смешалось неизбежность, страх и злоба. Тяжело вздохнув, он прислонился к стенке лифта.

- Ты пришёл посмеяться надо мной?- спросил жителя Девятиэтажки Арсений.- Хватит навещать меня. Как видишь, я всё равно никуда не денусь.

- Так пройдишь по шестому этажу,- пожал плечами Элдер. Его голос был таким же сухим, как его тело.

Арсений лишь ухмыльнулся:

- И снова пережить смерть друзей?- Арсений с тоской посмотрел в сторону, проглотив комок в горле.- Я ещё в своём уме.

- Но это ненадолго, Элайн,- от имени, которым его называли Элдеры, Арсения словно ударило током.- Ты — один из Застрявших. Прими свои грехи, пока не поздно.

- Я лучше ещё разок попытаюсь,- ехидно улыбнулся Элайн и нажал на кнопку лифта вновь».

Врождённости и приобретённости

В предыдущей главе мы уже создали основу вашего персонажа: задали вектор развития, узнали историю, мотивы путешествия по различным Слойам. Теперь настало время узнать о нём более детальную информацию, немного углубиться в правила, чтобы можно было отыграть специфику и уникальные способности, которые отличают его от других обитателей междумирья.

В данной главе мы рассмотрим такие составляющие персонажа как раса, Искра Жизни, и базовый уровень. Вы могли заметить, что некоторые составляющие части ШАГА 1 влияют на ШАГ 2. Выбирая подходящие и понравившиеся детали ШАГА 2, не забывайте, что составление персонажа должно отвечать будущей истории. Поговорите с ДМ-ом и в парой слов опишите выбранные расовые черты, которые будут отражены в группах под названиями «Дар» и «Пульс». Биография персонажа вдохновит вас, когда вы начнёте связывать все полученные кусочки воедино, а данная глава поможет сделать своеобразный вывод, наполнив персонажа силами.

Шаг 2 в создании персонажа - это его врождённые способности. Это навыки, развитые в течение его взросления, актуализированные расовые черты и характеристики. В ШАГ 2 входит три составляющий: раса, Искра и базовый уровень.

Раса представляет собой набор из трёх черт, каждая из которых даёт вам выбор из трёх путей развития.

Искра Жизни – уникальный дух, который следует за персонажем по Тропам, являясь его путеводной нитью, светляком в кромешной тьме миров, а также осколком его души. Из всего набора Искр, выберите одну. **У каждой Искры есть 3 направления – распределите 3 очка по этим направлениям.**

Далее мы рассмотрим эти составные части ШАГА 2 более детально. Следуйте по этим частям и делайте свой выбор на основании получающейся специфики персонажа.

Раса

В НРИ раса имеет особое место и ценность. В классических фэнтезийных играх от выбора расы зависит множество вещей, что заставляет игроков искать выгодные комбинации расы, класса или профессии. А это порождает настоящую гонку за игровым могуществом и конкуренцию между игроками. В современных системах нет такой жёсткой градации, но из-за этого часто теряется та самая доля интереса, связанная с комбинированием.

В Интегри на первое место ставится личность персонажа, а не его возможность лихо перемещаться по полю боя. По этой же причине раса – лишь второй шаг в создании персонажа. На Тропах у Странников нет расовой принадлежности в привычном смысле слова. Все они – души и живые энергии, которые перемещаются по различным реальностям. Однако происхождение немало влияет на характерные признаки того или иного шагающего. В игровой терминологии раса - это та народность, национальность или **духовно-энергетическая типология**, к которой относится персонаж.

Черты каждой расы делятся на три составляющие: Дар, Пульс, Дух. Выберите одну из трёх особенностей каждой составляющей КРОМЕ Духа, который определен родным миром персонажа.

Заметим, что составляющие каждой расы могут повторяться. Вы не встретите таких повторов в этой версии, однако в полной версии они имеют место быть. Например, у расы дуалов в дарах записан Слой, у расы дирров Слой отмечен в Пульсе. Обе расы выбирают Внутренний Слой, Внешний Слой или Бездну. Однако получают они различные бонусы в соответствии приведённой ниже логикой:

- Если особенность записана в **ДАРАХ**, то вы получаете от неё: бонус к статам, бонус к навыкам, черту, увеличиваете хиты.
- Если особенность записана в **ПУЛЬСЕ**, то вы получаете от неё: увеличение хитов, бонус к доске тренировок, силу, часть стартовых предметов.

ДАР Это некий каркас особенностей, которые есть у каждого представителя расы, не важно, Странник он или нет. При этом эти особенности не меняются при переходе из Слоя в Слой. Это физическая форма персонажа, оболочка, которая позволяет не развалиться на части, переходя из мира в мир. Некоторые Странники говорят, что у каждого путешественника по мирам есть свой уникальный слепок или форма, которая наполняется материей, когда Странник ломает пространства, переходя в новый Слой, при этом старая оболочка становится частью материального прошлого мира. Таким образом между Слойами путешествует только душа или клубок связанных живых энергий индивида. У этой теории есть множество противников, ведь что будет, если все Странники одновременно соберутся в каком-то Слое? Все материальное уйдёт на «заполнение» их оболочек или же каждая отдельная вселенная столь огромна, чтобы не заметить эти

манипуляции с пространством? Эти вопросы до сих пор остаются без ответа.

ПУЛЬС – это необычная составляющая расы, которая отличает Странника от любого живого существа. Это буквально та сила, которая «выбила» персонажа за грань его изначальной реальности, позволив шагнуть. Конечно, с какой-то расой не могут произойти те события, которые произошли с другой. Например, не важно из какого мира школист, важно, какой Орден провел ритуал выбивания, чтобы принять его на воспитание. А вот у Дуалов не было особого выбора, когда их настиг их «внутренний демон», Иннер. Некоторые Странники считают, что Пульс – это способность Духа буквально ловить Волну, используя её «поток» для переходов. Подразумевается, что это особого рода перцепция, межмировое восприятие, которое развивается в редком талантливом будущем Страннике. Возможно, это связано с эволюцией в разных мирах, а в далёком будущем будут целые миры Странников. Более того, находятся даже те, кто считает, что всеми мирами управляет тайное сообщество таких Странников. Эти мысли связаны с древней легендой о Серебряном Семействе, которые впустили себе в кровь Небесную Ртуть, став богоподобными Странниками. Они могут быть таким тайным обществом, но никто не осмелился спросить их об этом.

ДУХ не нужно выбирать – он даётся в соответствии с родиной персонажа. Дух представляет собой особенность расы, которая будет расти с уровнем. Специфика Слоёв состоит, по большому счёту, в различиях материального пространства, в различиях стабильности.

В разных Слоях пространство влияет на духовную наполненность каждого индивида. Это никак не изменить и от этого никуда не убежать, ведь воплощаясь в новом теле, душа принимает его форму, расходясь на три душевных Средоточия. В данном случае материальное определяет специфику духовного, в том числе особенность восприятия. Все это вместе и призвано отыграть составляющая Духа.

Дух вашего персонажа определен его родным миром, поэтому вам не нужно его выбирать. Выбрать будет необходимо лишь одну из особенностей Духа, как это будет объяснено в описании.

Заметим, что далее следуют описания рас и их отличительные черты. Составляющие части рас будут помечены лишь в конце. Выбирая расу и детали её составляющих, руководствуйтесь результатами накладки биографии.



Ведомые

«- Если бы я всегда знал, что именно хочет от меня Мать, то не оказался бы в ситуации. Между жизнью и смертью.

- А кто твоя мать?

- Как кто? Девятиэтажка!»

Девятиэтажка – невероятное мистическое сооружение среди миров. Возможно, это центр Цепи миров, а, может, и их общая грань. Возможно, это пространство, где все миры соприкасаются в одной точке. Но абсолютно ясно, что Девятиэтажка обладает своей волей. И способна влиять на Странников, которые проходят сквозь неё и пользуются её Комнатами. Возможно, она «мыслит» так же, как производит вычисления сверхмашина, оставленная кем-то из Серебряного Семейства, но сама Девятиэтажка определённые вещи делать не может. Например, проникать в собственные Комнаты. Именно поэтому ей нужны избранные, её агенты, посланцы и слуги. Избранных Девятиэтажкой называют Ведомыми.

Дар расы Ведомых: Средоточие. Ведомые прибывают из самых различных Слоёв по пути, который им создала искривлениями пространства Девятиэтажка. Они могут быть различных национальностей или происхождения. Однако Девятиэтажка не может «зацепиться» за тех, у кого духовное Средоточие не установлено необходимым образом. Именно поэтому все Ведомые схожи по развитому духовному Средоточию. Средоточием Ведомые связаны с Девятиэтажкой, а через неё – друг с другом.

Пульс расы Ведомых: Испытание. Каждого странника между миров что-то выбило из его родного мира. Обычно это некая сила, инородная и часто непостижимая для обычных смертных. Хотя некоторые странники потом познают нечеловеческие силы, выходя на совершенно иной уровень бытия. Однако зачастую Ведомые не отмечены никакими иными силами между Слоёв кроме как Девятиэтажкой. Можно сказать, Девятиэтажка специально выбирает тех индивидов, которые ничем не примечательны, «серых мышек» из самых захолустных уголков Слоёв. Ведомые не должны быть «яркими звездами», Девятиэтажка этого не одобряет. Неведомому духу мистического места необходимы секретные агенты, смотрители, надзиратели, а не боевики и террористы, хотя иногда встречаются и такие. Именно поэтому Девятиэтажка проверяет каждого своего Ведомого, и проверяет очень жёстко. Ни один Ведомый не

захочет вспоминать своё испытание даже в кампании друзей или близких. Это настолько истязало душу и тело каждого слуги Девятиэтажки, что повлияло на внешность и способности каждого такого Странника.

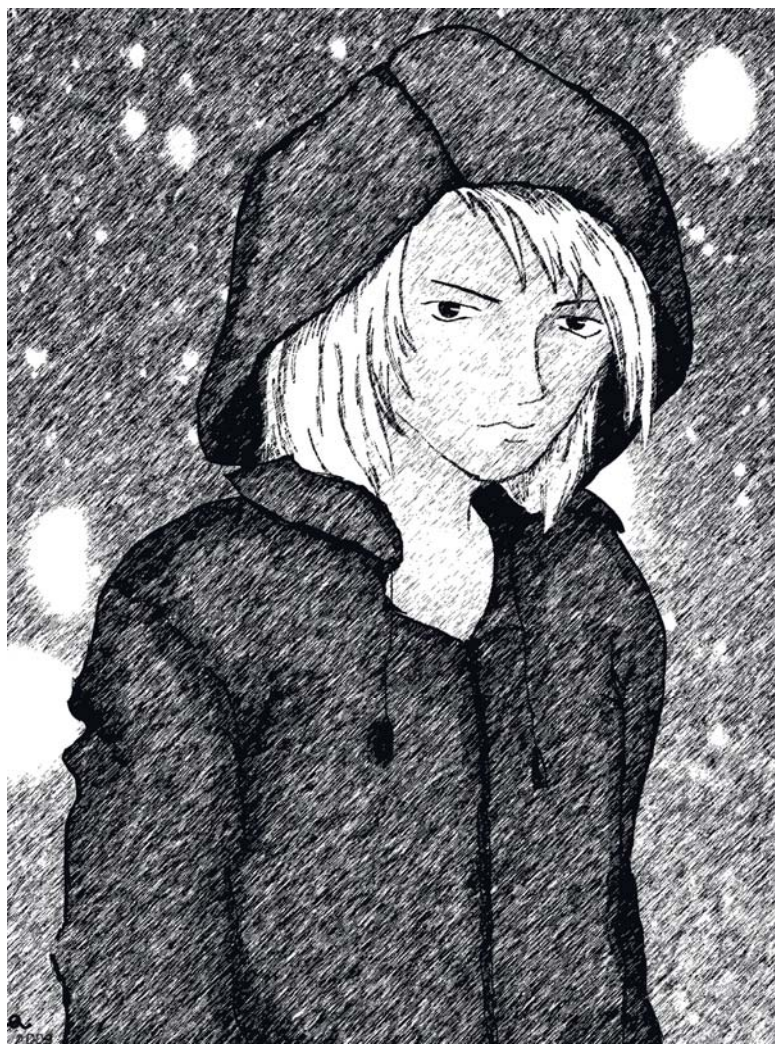
Опциональное правило: выбирая расу Ведомых, сократите общий соц. класс персонажа на 3, а затем в полученной социальной группе опустите его на 3 позиции. Само собой, ниже 1 не может стать.

Внешность: национальность Ведомого может быть любой, однако испытание Девятиэтажки оставляет глубокий след во внешности, вкусах и поведении персонажа. Это специфичный бледный или тёмный цвет кожи. Словно выцветшие глаза, чуть отсутствующий взгляд. Им присуще постоянное желание закрыться, отвернуться, скрестить руки, укутаться в капюшон.

Народ-загадка, Серые Смотрители, Ведомые.

Выберите своей расой Ведомых если:

- ❖ Хотите сделать персонажа специфичным слугой Девятиэтажки, сблизившись с её сутью;
- ❖ Познать свой духовный центр, а значит сверхъестественные способности;
- ❖ С самого начала игры быть былым участником сверхъестественных опасностей, которые пришлось пройти для саморазвития или умереть.



Дуалы

«- Ты же понимаешь, что эти людишки даже не понимают, с чем столкнулись? Поглотители сожрут их потрохами, даже не заметят, а эти люди так и продолжат жить своей жизнью, не понимая, что уже зомби!

- Спокойнее, Эребус, они не виноваты, что Импульс им не видан. Да и Поглотители по нашей вине прорвались через Параллель. Не надо было использовать Комнату на шестом.

- Простите, но с кем вы разговариваете?- Вдруг возмущился староста деревни.

Кит встрепенулся и оторвался от своего диалога с иннером, лишь напоследок глянув на призрачное лицо своего внутреннего демона».

Не все Слои в Цепи миров столь же стабильны, как и Внешний Слой. Некоторые события заставили сойти с обычной линии не только отдельных личностей, сделав их Странниками, но и целые миры. И в отличие от получивших необычные способности людей, мирам это идет не с той же пользой. Миры теряют свою материальную целостность, теряет свойство сама материя, а значит, распадается структура мира. Неизвестно доподлинно, сколько миров кануло в лету только из-за того, что миры немного качнулись в сторону, и может ли это повлиять на остальные Слои. Факт в том, что жители таких Слоёв пропадают навсегда, становятся частью Бездны или просто бесконечным потоком Нитей. Но раса дирров была не такой. Дирры смогли заглянуть в остальные миры, найти там свои альтер-эго, копии из иных миров, дуалов.

Дирры предстали перед своими дуалами в том виде, в каком смогли воплотиться. И ирония в том, что в известном материальном пространстве, они принимают вид существ, которые на вид слишком уж похожи на легендарных жутких демонов. Но дирры лишь выглядят так, их сознание практически идентично их дуалам. И поскольку дирры живут в сознании дуала, при этом иногда могут принимать форму демоноподобного существа, их принято называть внутренним демоном. Иннером.

Врожденность: Слой. Обычно иннеры находят своих дуалов во Внешнем Слое, ведь там самое стабильное материальное пространство, а значит легче всего забраться в «коробку» сознания своего двойника и устроиться там. Однако тот катаклизм, который заставил бежать дирров из их родного Слоя, заставил их переходить через Параллель в первые попавшие Слои. Так или иначе, основной фактор

врождённых способностей самих дуалов – это тот Слой, где дуал прошёл своё становление как Странника, где раскрыл своего иннера.

Опциональное правило: чтобы не возникало недоразумений или нелогичностей, выберите Слой в зависимости от родины персонажа. Либо, если вы хотите играть дуалом изначально, то от выбора типа Слоя будет зависеть ваша родина: сделайте бросок родины сразу по тому Слою, который вы выбрали.

Приобретенность: Иннер. То, что сделало дуала чем-то большим, чем смертные – это его иннер. Если дуал соглашается принять в себя своё иное Я, они делят с ним все жизненные силы в различной пропорции.

И оставшееся время жизни дуала отражается в его глаза: цвет вокруг зрачка приходит в движение, медленно крутясь по часовой стрелке.

Выберите своей расой дуалов если:

- ❖ Хотите двойственного персонажа;
- ❖ Хотите добавить немного «демонизма» как нестандартный шаблон в игру;
- ❖ Сделать персонажа главным противником ангелов хаоса, кинтов.



Застрявшие

«- Я не жив, но и не мёртв. Не царь и король, не бедняк и шут. Я лишь... застрял здесь, сам того не желая,- мужчина с горечью глянул в окно, где открывалась однообразная унылая картина осеннего города.- Не сбежать.

- Но зачем-то ты привёл меня сюда,- пожала плечами Кира, убирая оружие за спину, понимая, что это не ловушка, а лишь страдание необычного существа.

- Не сбежать... но выйти можно!- Кивнул мужчина, глядя в окно.- Выведи меня отсюда?

- И зачем мне это надо?- Абсолютно спокойно приподняла бровь девушка.

- А ты представь, какого это: умереть...- Мужчина очень серьёзно взглянул на неё.- И не иметь шанса упокоиться. И если это не шанс вернуться, то зачем я застрял здесь?»

Застрявшие являются одной из самых необычных рас в мире Троп хотя бы потому, что они когда-то были обычными людьми: их родина – настоящее место, где они жили, их добродетели – то, что помогало им жить, как и их грехи. Но их тайна – это просто наверняка причина их смерти. Да, что-то остановило их сердце, убило мозг, поглотило тело, и сам человек никак не мог этому сопротивляться. Но самое худшее погибшего ждало впереди. Вместо того, чтобы попасть в бесконечный поток душ, который постоянно стремится из Бездны, умершие буквально застряли между миров. Рано или поздно их блуждания по Тропам привели Застрявших в Девятиэтажку, где они само место пленило их, не выпуская ни в один из Слоёв. Однако Застрявшие находят пути выхода.

Кому-то повезло, и иная живая душа смогла вызволить Застрявшего из его страданий. В ином случае Застрявший набирается смелости взглянуть в лицо смерти, превосходит немалой силой воли те страдания, которые привели к его смерти. Или же каким-то чудом рвёт наложенные на него кандалы. Это позволяет духу, который не растерял свои духовные Средоточия, проникнуть в любой из материальных Слоёв, приобретая при этом новое тело. Это определяет внешность Застрявших. Особый духовный контур хранит примерные очертания бывшего тела. Поэтому Застрявшие не могут поменять пол, возраст или характерные черты при такого рода возвращении. Однако на новое тело Застрявшего так же влияет первый Слой, куда он проникает, чтобы взять кусочек материального. Таким образом для Застрявшего из Внешнего Слая

будут присущи острые черты лица, до гротескного подчеркнутая прямота. Если Застрявший приходит во Внешние Слои, то до гротескного округлые, неравномерные, порой даже аморфные черты лица с меняющимся цветом глаз.

Дар: Испытание. Ничто так не связывает всех представителей Застрявших как те муки, которые прошли они в Комнатах Девятиэтажки, чтобы прожить свою смерть заново. Уничтожившее их тело, но оставившее душу, испытание сближает их лучше всяких прочих факторов, даже несмотря на то, к какой расе они относились изначально.

Пuls: Смерть. Кем бы ни были Застрявшие до этого, но в Странников их превращает только одно – их собственная смерть. Puls смерти, ударяющий в душу при этом должен помочь призраку влиться в бесконечный поток душ между мирами.

Но этого не произошло. Пока что.

Опциональное правило: Тайна персонажа должна быть связана с его смертью. Как можно прочитать ниже, варианты составляющей смерти могут быть довольно относительными, поэтому у вас всё равно остаётся простор для фантазии. Тем не менее, мы очень советуем придерживаться этого правила.

Выберите своей расой Застрявших если:

- ❖ Хотите мистического и необычного персонажа;
- ❖ Хотите оказаться посредником между жизнью и смертью;
- ❖ Хотите сыграть за человека с «того света».



Приобретенное: Рай и Ад.

Приобретенное: Зов

Кадровры - это мертвецы, которые при жизни были больны безумием настолько, что после смерти смогли воззвать к себе подобным, и, в силу своего неустойчивого состояния, застрять на Тропе. Число всего кадровры так и остаются бродящими по Тропам неживыми воплощениями безумия. Число они отзываются на свой диалог, словно на имя. Ситуация немого сражения Гиндиль с одним кадровр волей подвигает безумие, но он обретет шанс жить

Коннер

Врожденность: Иннер

Приобретенное: Слои

Иннеры берут из всех осколков своего родного мира. Они - приемовцы из-за цронеи Црени миров, берущие от всепопосаживающей мощи Хаоса, и в вытерпимом пространстве, где обитаем мы, люди, они существовать не могут. ^{Вот они и ищут себе Носителей.} Конну-то из них везет, ~~когда~~ они находят своих идеалов, идеальное носителей. Конну-то не везет, и они вынуждены захватывать случайного носителя, медленно сходя с ума. Претвы становятся Коннерами.

Блик

Врожденность: Смерть

Приобретенное: Средоточие

Странички не имеют возможности выводить факто в Слов, хотя порой это очень необходимо. Поэтому иногда для выполнения воли Трибунала, Странички получают разрешение на создание Повязанных, сил высшей власти. Отличная душа Бюро, Суду Странички продливают время смерти, словно ускоряя жизнь в десятки раз. Из зависимости от того, как суждено было умереть человеку, то же исходит его в день «отмены души». После смерти не остается ничего. Мимь дура.

Можно идти от обратного.
"Вы все были людьми - маленькими, суетливыми, наивными, и даже не догадывались, что рядом с вами - не в сказках, а в реальности - живут монстры, жаждущие вашей плоти. Однажды вы умерли... и возродились. И познали истину. Вы стали Странниками. И теперь, на Тропе, выбор за вами, кто вы теперь - монстры или сопротивление. Девятиэтажка открыла перед вами двери на Тропы. Кем на них шагнете вы?"
"выбирай, что вынесло тебя на тропу"
"выбирай с чем ты родился"
комбинацию собрал - теперь смотри таблицу, что ты за раса
а там бааааах.
чупакабра кек)

Приобр. Врожд.	Иннер	Испы- тание	Слой	Смерть	Средо- точие	Рай и Ад	Зов
Иннер			Коннеры				
Испы- тание				Застрявшие			
Слой	Дуалы				Фейри		Бионты
Смерть					Блики		
Средо- точие		Ведомые	Витары				
Рай и Ад				Серафимы			Кадавры
Зов					Чупокабры	Нефалимы	

Врожденное и Приобретенное

Как уже говорилось ранее, та или иная особенность может встречаться.

- 1) Посмотрите в записи о вашей расе;
- 2) Посмотрите, какие особенности вам нужны, отметив, какая из них врожденное, а какая приобретенное;
- 3) Найдите описание необходимой особенности;
- 4) Выберите один из трех вариантов особенности;
- 5) Вы получаете **бонус к хитам** (запишите пункт «Хиты» к общим хитам персонажа);
- 6) Если особенность записана в врожденное, то из выбранного варианта вы записываете персонажу **бонус к статам, бонус к навыкам, Черту**;
- 7) Если особенность записана в приобретенное, то **бонус к доске тренировок, силу, часть стартовых предметов**.

Не учитывая опциональные правила, описанные выше (которые сами по себе являются не обязательными, а скорее советами и наставлениями), выбирайте те варианты составляющих расы, которые вам больше всего нравится, абсолютно свободно. Это ваш персонаж, и только от вас зависит, какая личность из него получится. Но чем ярче и необычнее будет эта личность, тем лучше он запомнится, а если вся ваша команда состоит из таких персоналий, то и игра запомнится на долгое время.

Бонус к статам показывает какой стат вы увеличиваете на 1 шаг. Например, если написано «координация +», при этом ваша координация равна d4, то она становится d6. Более подробно будет описано в Главе 4, но сейчас вам важно отметить, какие статьи у вас будут увеличены впоследствии, чтобы не нарушить соответствующие правила.

Бонус к навыкам показывает те сокровенные единицы к вашим будущим навыкам, которые вы получаете от расы. Сами навыки вы еще получите от класса, в главе 4, но уже сейчас вы могли накопить бонусы к этим навыкам. Учитывайте следующие моменты:

- Если бонус идёт к главному навыку, то добавляется к одной из специализаций, а не ко всем сразу;
- Если бонус позволяет приобрести специализации в НЕ главном навыке, то опирайтесь на общие правила специализаций, как обычно;

- Если бонус идет к навыку, которого нет в списке классовых, то запишите этот навык как дополнительный незначительный, т.е. в самый конец списка навыков персонажа.

Черта отображает те уникальные особенности персонажа, которыми он обладает «по умолчанию», подсознательно, порой с рождения. Черты «работают» всегда. Не нужно делать заявку, чтобы получить бонус черты. Просто учитывайте её особенности тогда, когда в игре это будет играть важную роль.

Хиты: вы получаете данное количество к своим хитам; вы получаете бонус к хитам и от Дара, и от Пульса! Это солидный бонус к прочим составным частям изначального значения хитов.

Тренировки отображают бонусную открытую ячейку тренировок, имеющуюся у персонажа. Она «открыта» по общим правилам ячеек тренировок. Также вы можете свободно открывать ячейки тренировок от данной ячейки по общим правилам.

Сила, появившаяся у персонажа от Пульса, отыгрывает те уникальные особенности персонажа, к которым он может обращаться, чтобы призвать энергию, некогда позволившую шагнуть персонажу в иные Слои. В отличие от черты, силу необходимо активировать. Обычно их можно использовать лишь раз в столкновение, т.е. лишь раз в 12 минут. Однако в отличие от боевых манёвров и трюков, силы активируются мгновенно, на их активацию не нужно тратить очки действия (*) или адреналин (+), только если это не описано в самой силе. Во всем остальном просто следуйте описанию силы.

Предметы, дающиеся персонажу от «рождения», если это можно так назвать с точки зрения рас на Тропах, отображаются в соответствующей графе Пульса. Вы получаете их автоматически, запишите их в инвентарь персонажа. Позже вы получите предметы от вашего класса, а в самом конце сможете докупить некоторые предметы на дополнительные ресурсы. Помните, что на Тропах с предметами будет всегда туго, поэтому радуйтесь любой возможности обжиться добром. Позже такой возможности может уже не представиться.

Врожденное и Приобретенное**Зов****Иннер****Испытание****Рай и Ад****Слой****Смерть****Средоточие**

Расовые особенности								
Название		Бонусы от Врожденности			Бонусы от Приобретенности			
		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Иннер	Донор	Координация	+1 к любому боевому навыку, навыку крепкости и бандитизма	«Метаморфозы» – малый бонус к уровню защиты, малый штраф к навыку уворота противнику в ближнем бою.	4	Ячейка «армбидекстер» (для всех конечностей)	«Морф» <u>Требуется:</u> яйцо ангела 4*. Раз в столкновение на 12 минут дополнит. конечности	ангельская ноша (3 эссенции), кристаллический маркер, ангельский колокольчик, бутылка колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, волновой якорь
	Разделитель	Эрудиция	+1 ко всем трем навыкам знания	«Разделённое сознание» +3 к психике и малый бонус на шок духа.	5	Ячейка «Проекция», вместо копии в слой идет иннер, который может использовать мистические силы персонажа.	«Связь». Раз за столкновение увеличьте все кубики одной проверки на один шаг.	ангельская ноша (1 эсс.), кристаллический маркер, ангельский колокольчик, бутылка колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 3 колокольчика пустоты.
	Поборник	Воля	+1 к любому навыку группы Ид, а также к навыку концентрации и зову	«Дань души». На проверке в любом социальном взаимодействии против неигрового персонажа, герой может вместо получения даяса эффекта заставить цель изменить отношение, как это описано в социальных столкновениях. Этот эффект причисляется к эффектам чар.	6	Ячейка «Тьма1»	«Вне стен своих». <u>Требуется:</u> яйцо ангела. Иннер полностью отделяется от своей оболочки в своём демоническом облике, и они могут действовать отдельно.	ангельская ноша (3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок.
Название		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Испытание	Прошлое	Интеллект	все навыки, полученные при создании биографии, увеличиваются на 1 ЛИБО любой навык, полученный от класса, увеличивается на 2	«Что было, то прошло» - вы получаете малый штраф на броски знания, пока навык не станет как минимум 3, но вы всегда получаете средний бонус на проверки восприятия.	6	Ячейка «Тропоход 1»	«Стопами боли» - раз за столкновение, когда персонаж получает повреждения, сократите повреждения на д12.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, астральный якорь, длань призрака (3 шт.), нитевая верёвка, 10 тиров
	Мираж	Тело	+1 все навыки выносливости	«Суть вещей» - средний бонус против иллюзорных эффектов, эффектов чар, а также против обмана или забалтывания.	5	Ячейка «Образ 1»	«Зеркало» - раз в столкновение, получая повреждения или некий статус, сделайте проверку шока духа со сложностью полученных повреждений или 9 если речь идёт об эффекте. На успех отразите в противника дб полученного урона, но не больше, чем он нанёс вам изначально, или отразите накладываемый статус. Отражается ЛИБО урон, ЛИБО эффекты статуса.	кристаллический маркер, нитевая веревка, нитевый фонарь, длань призрака, астральный якорь, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 10 тиров
	Фобия	Воля	+1 запугивание, выдержка, изгнание	«И не убоюсь зла» - средний бонус на шок духа.	4	Ячейка «Тени 1»	«Глаза страха» - раз в схватку, за 5* выберите цель в дистанции броска Нити+д12 клетках/метров от персонажа. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал цель получает дб+Воля ментальных повреждений и входит в состояние Шок I.	зеркало призраков, пустотный мрамор, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 25 тиров

Расовые особенности								
Название		Бонусы от Врожденности			Хиты	Бонусы от Приобретенности		
		Статы +	Навыки	Черта		Тренировки	Силы	Предметы
Слой	Внешний	Тело	+2 технологические знания, +1 дипломатия	« Фома неверующий » - малый бонус на все шоки от мистических воздействий.	5	Любая 1 ячейка (кроме тренировок, связанных с Нитями)	«Патч» - раз в схватку выберите любую видимую цель, которая проходит проверку физического статата со сложностью результата броска Нити+Тело персонажа. На провал цель получает статус Шок I	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, сфера хлопка, нитевый фонарь, набор оружейника, 2 тира.
	Бездна	Интеллект	+1 ауры, академические знания, зов	«Пустая жизнь» - пришедшие из Бездны и без того знают о Тропах больше, чем многие другие. Вы перекидываете все единицы на дайсах, когда делаете проверки, связанные с Тропами и перемещением между мирами	6	Ячейка «Тропоход 1»	«Войд» - раз в столкновение, персонаж создает точку сингулярности в виде вихря Нитей. Сделайте магическую атаку Нити+Координация+3 с дальностью Нити+d12, с радиусом 1 клетка/метр. На попадание нанесите d4+Нити урона и статус «медленно I».	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, зеркало призраков, пустотный мрамор, кристаллический маркер, колокольчик пустоты, волновые песочные часы 3 тира
	Внутренний	Нити	+1 к навыку техники, манёвру, мистическому навыку	« Нестабильность » - вся команда получает малый бонус (+2) на проверки мистических навыков. Дальность Нестабильности равна максимальному значению Нитей персонажа в клетках/метрах.	4	Ячейки «Длинные мечи», «топоры» или «копья I»	«Сила Духа» - раз в столкновение сделать попытку проверки, используя d12+d12 без иных бонусов	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, набор оружейника, фляга, зажигалка, 8 тиров
Название		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Смерть	Конец века	Эрудиция	+1 к технологическим, академическим и бытовым знаниям	«За гранью» - +3 к психике, малый бонус (+2) к шоку тела	5	Ячейка «Последний герой»	«Я еще не пал» - раз в столкновение, вы можете использовать дайс адреналина, чтобы сократить полученные повреждения по значению броска.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, нитевая веревка, сфера хлопка, нитевые гвоздики, 5 тиров.
	Потрошитель	Скорость	+1 к любому навыку манёвров, +1 запугивание и изгнать.	«Собиратель душ» - убивая, вы восстанавливаете 1 психики и 1 Вдохновения.	4	Ячейка «Тьма I»	« Блудный саван » - раз в столкновение. Следующая атака, сделанная физическим оружием, автоматически наносит состояние Медленно I.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 2 плода пыльника, 5 тиров.
	Суицид	Харизма	+1 к любому разговорному навыку, +1 бандитизм, +1 спиритизм	«Бело-лунный лик» - Перекидывайте все единицы на кубиках при проверке разговорных навыков.	6	Ячейка «Образ I»	«Шепот любовника» - раз в столкновение за 3* сделайте бросок Нити +d12. Это сложность и дальность воздействия в клетках/метрах. 1 цель делает бросок шока духа против сложности. На провал вы кидаете Нити ещё раз. Выпавшее значение – это количество *, которое вы можете использовать ЗА цель в её ход.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, ситечко мыслей, нитевый ловец, 1 тир

Расовые особенности								
Название		Бонусы от Врожденности			Бонусы от Приобретенности			
		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Средогочие	Разум	Интеллект	+1 бытовые знания, спиритизм, и интервью	«Мозг-машина» - вы всегда перекидываете единицы на дайсе Интеллекта, не важно, в какой проверке этот кубик используется.	4	Ячейка «Тропоход»	«Мысленная заточка» - раз в столкновение за действие характера вы делаете бросок дайсов Интеллекта d12 против одной цели. Бросок одновременно является дальностью в клетках/метрах и сложностью. Цель делает проверку шока духа. На провал вы узнаете мысли цели и наносите db-Интеллект повреждений, которые ничем не сокращаются.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, заплаты боли, волновые песочные часы, 3 тира.
	Сердце	Чутье	+1 к дальнему бою, ауры и малый бонус (+2) к восприятию	«Астральное эхо» - средний бонус, связанный с любыми действиями, относительно призраков, духов, потусторонних существ.	6	Ячейка «Эхо»	«Сердцебиение» - за 3* вы засекаете любое сердцебиение в количестве клеток по броску Чутье+Нити. Знание позволяет делать атаку навскидку только с малым штрафом, причём без очевидной линии видимости. Через стены сканировать можно, но атаковать нельзя	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, астральный якорь, длань призрака, нитевая веревка, сфера хлопка, 3 тира
	Тело	Тело	+1 к 3м любым разным боевым навыкам	«Крепкий орешек» - вы можете потратить все свои заряды @ (не дайсы), чтобы сократить полученные повреждения на удвоенное значение потраченных зарядов	5	Ячейка «Выживший»	«Адреналиновый запас» - раз в столкновение увеличьте значение дайса @ на шаг.	нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, заплаты боли, набор оружейника.
Название		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Рай и Ад	Рай	Нити	+1 Изгнать, Печать, Аура	«Касание ангела» – помогая друзьям в проверке, увеличьте каждый дайс на 1 шаг	4	Пустота I	«Потеря» - раз в столкновение на дальности по максимальному значению Нитей персонажа в клетках/метрах выбрать 1 врага, который делает проверку духовной характеристики со сложностью максимального значения Нитей персонажа, на провал получает статус Шок I.	нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, 2 ветки порохового дерева, зажигалка, бутылка с банками, 10 тиров.
	Чистилище	Эрудиция	+1 Скан, Хак, Краска	«Догмат» – при восстановлении любых ресурсов персонажа каким-либо образом, восполните дополнительно d4 (но не выше максимума).	5	Покой I	"Очищение" (Нить, раз в бой, 6*, 4#, дальность=макс. Нити) - выберите цель, все статусы которой снижаются на 1 ранг, после чего цель лечится на d4 хита.	нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, колокольчик пустоты, нитевый фонарь, 3 тира.
	Ад	Скорость	+1 Спиритизм, Зов, Энергии.	«Познавший страдания» – раз в ход можно перекинуть результат проверки любого шока или навыка его заменяющего	6	Знобь I	"Лёд" – дистанционная атака раз в столкновение на дальность Воля+d12, на попадание наносит d8+ Скорость повреждений и статус Медленно I	зеркало призраков, пустотный мрамор, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, длань призрака, зеркало призраков, 11 тиров.

Расовые особенности								
Название		Бонусы от Врожденности			Бонусы от Приобретенности			
		Статы +	Навыки	Черта	Хиты	Тренировки	Силы	Предметы
Зов	Песнь Каина	Тело	+1 ближний бой, запугивание, скрытность	"Окаянный" - во время атаки все дайсы с результатом 1 один раз перекидываются	6	Огонь I	«Первый Грех» - вы можете использовать дайс @ чтобы по его броску собирать с любых видимых товарищей хиты и прибавлять себе.	кристаллический маркер, нитевая веревка, нитевой фонарь, длань призрака, астральный якорь, нитевой хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 10 тиров
	Ария Авеля	Воля	+1 выдержка, академические знания, и дипломатия	«Жертва» - получая повреждения, вы можете максимизировать минимальный дайс урона, чтобы вся команда получила заряд @.	4	Солнце I	"Круговорот" - раз в столкновение когда враг бросил дайсы повреждений, максимальный из них обращается в лечение любого своего рядом с вами или целью.	нитевая сумка, нитевой хлеб, 2 путеводных мелка, громовой леденец, ситечко мыслей, фляга, зажигалка, 5 тиров.
	Опера Сифа	Эрудиция	+1 академические знания, хак, бытовые знания.	«Каббала» - Можно делать попытки мистических навыков.	5	Тропоход	"Сефирот" - раз в столкновение во время проверки заменить 1 дайс на д 12, чтобы изучить явление, мистику или человека. Если проверка провальна, ее можно полностью перебросить.	нитевая сумка, нитевой хлеб, 2 путеводных мелка, символ культа, нитевой ловец, 11 тиров.

Раса Бионта - выжившего

DATA DATE

- > + ~~Песнь~~ Песнь, Чуткое или Воля
- > 8 +1 к разному 3м навыкам из групп Солн, Зн., или магии (или +1 к 1м 3м?)
- > „Я вижу монстров“ - любой враг из 1го прики. ста-новится избранным и м.б. на все броски против него, иначе не повр.
- > 10 НОПР
- > 11 выживший I
- > инстинкт самосохран. - 1/д. увеличить @наша

13

/пол. фор. класс. знан./

Все нитевые ур. нет черт и, трен., ~~и~~

на 1м ур. Если раса меняется, то и ур. статы, хиты, силы

16

> скинн остаются, но выгоды предост. на 1м уровне (выбор 1 из 3).

17

Зов

Вариант 1 - Песнь Каина

Статы: Тело +

Навыки: +1 ближний бой, запугивание, скрытность

Черта: "Окаанный" - во время атаки все дайсы с результатом 1 один раз перекидываются.

Хиты: + 6

Тренировки: Огонь I

Сила: «Первый Грех» - вы можете использовать дайс @ чтобы по его броску собирать с любых видимых товарищей хиты и прибавлять себе.

Предметы: кристаллический маркер, нитевая веревка, нитевый фонарь, длань призрака, астральный якорь, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 10 тиров

Вариант 2 - Ария Авеля

Статы: Воля +

Навыки: +1 выдержка, академические знания, и дипломатия.

Черта: «Жертва» - получая повреждения, вы можете максимизировать минимальный дайс урона, чтобы вся команда получила заряд @.

Хиты: +4

Тренировки: Солнце I

Сила: "Круговорот" - раз в столкновение когда враг бросил дайсы повреждений, максимальный из них обращается в лечение любого своего рядом с вами или целью.

Предметы: нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, громовой леденец, ситечко мыслей, фляга, зажигалка, 5 тиров.

Вариант 3 - Опера Сифа

Статы: Эрудиция +

Навыки: +1 академические знания, хак, бытовые знания.

Черта: «Каббала» - Можно делать попытки мистических навыков.

Хиты: +5

Тренировки: Тропоход

Сила: "Сефирот" - раз в столкновение во время проверки заменить 1 дайс на д12, чтобы изучить явление, мистику или человека. Если проверка провальна, ее можно полностью перебросить.

Предметы: нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, символ культа, нитевый ловец, 11 тиров

Иннер

Внутренний демон человека, пришелец из разрушенного Слоя, сдвинувшегося с места мира.

Называвший себя ранее дирром, иннер был вынужден искать своё второе Я в лице иных «версий» в прочих мирах. Так уж получилось, что ему это удалось, а его двойником стал персонаж.

Не все иннеры, становятся свободными и «принятыми» своими двойниками, не все обретают новый дом. Но переходя в новое материальное пространство, иннеров можно различать в зависимости от того, в каком соотношении готовы делиться своими силами со своим двойником. В этом же отношении контракт иннера и дуала влияет и на их внешность: чем больше в носителе души дуала, тем больше в его внешности человеческого. Чем больше души иннера – тем больше демонического.

Вариант I – Донор

Иннеры-доноры не просто делятся своими силами, они полностью отдают себя своей физической оболочке. Из-за этого сам иннер становится безликим, демоноподобной тучей, которая не может оторваться от своей оболочки. Часто это демонические наросты и конечности, вырывающиеся из оболочки. Часто такие иннеры не могут говорить или общаются образами и трюком телепатии. Если такой иннер нашёл своего дуала, то у последнего будет ярко выраженное движение цветной части глаз.

Статы: Координация +

Навыки: +1 к любому боевому навыку, навыку крепкости и бандитизма.

Черта: «Метаморфозы» – малый бонус к уровню защиты, малый штраф к навыку уворота противнику в ближнем бою. *Донор способен к телесным изменениям за доли секунд, вырываясь из носителя, отвечая его мысленным приказам, поддерживая и помогая*

Хиты: +4

Тренировки: открыта ячейка «Амбидекстр». Она относится равнозначно ко всем конечностям Донора. Это значит также, что и оболочка, и иннер могут держать двуручное оружие, получая обычный штраф и стоимость в * за бой в двух руках.

Сила: «Морф». **Цена: 4*** **Необходимо применение яйца ангела в начале дня.** Раз в столкновение и на 12 минут из тела оболочки вырывается иннер, или, по крайней мере, его часть, в виде рук, костяных крюков или щупалец (по вашему выбору). В первом варианте это просто две дополнительных руки, идущие со спины. Во втором варианте – натуральное оружие (повреждения 2д4+Тело), которым можно

цепляться за различные поверхности и двигаться со стоимостью 3* за клетку, получая при этом малый бонус ко всем навыкам манёвров. В третьем варианте щупальцами можно манипулировать как плетью, хватая и швыряя предметы по правилам бросков, а также делать подсечки противнику раз в раунд, даже если сам персонаж не владеет этим трюком.

Силой энергий, скрытых в яйце ангела, иннер, живущий в носителе, вырывается в материальное пространство в виде жутких демонических отростков, которые вырываются из спины носителя.

Предметы: ангельская ноша (3 эссенции), кристаллический маркер, ангельский колокольчик, бутылка колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, волновой якорь.

Вариант II – Разделитель

Разделители следуют той логике, что иннер и его носитель – две разные личности. Они понимают, что если носитель – дуал, то это лишь его копия в этом мире. Однако в отличие от прочих иннеров, Разделители стараются оставаться самими собой, а не раствориться или слиться с личностью носителя. Они любят воплощаться в материальном виде, мысленно советуют действовать носителю, активно обсуждают его действия, ведь от их успешности зависит жизнь и самого иннера. Конечно, всё равно главенствует дуал, то и дело заставляя внутреннего демона замолчать или временно исчезнуть в подсознании.

Статы: Эрудиция +

Навыки: +1 ко всем трём навыкам знания

Черта: «Разделённое сознание» - +3 к психике и малый бонус на шок духа. В самые удручающие моменты сознание дуала разделяется.

Хиты: +5

Тренировки: открыта ячейка «Образ», но вместо копии персонажа в Слой отправляется иннер. Если он принимает своё демоническое обличие, то не исчезает от первого повреждения или в зонах развеивания Нитей. Если он принимает своё демоническое обличие (за 4*), то может использовать мистические способности персонажа.

Необходимо применение яйца ангела в начале дня.

Сила: **Связь.** Иннер смотрит глазами оболочки, имея возможность погрузиться в опыт его былой жизни. Раз за столкновение увеличьте все кубики одной проверки на один шаг.

Предметы: ангельская ноша (1 эсс.),

кристаллический маркер, ангельский колокольчик, бутылка колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 3 колокольчика пустоты.

Вариант III – Поборник

Поборники называются так не потому, что истязают свою оболочку (такое, конечно, случается, но только с теми иннерами, которые не нашли дуалов и стали превращаться в настоящих демонов, голодных до чужих душ), а потому, что сама оболочка отдаёт иннеру свою жизненную силу. Это делает иннера сильнее, но сама оболочка теряет интерес к окружающей реальности. С другой стороны у оболочки нет больше забот, проблем и интересов. Только поддержание жизни иннера. В свою очередь иннер оберегает оболочку, и не просто потому, что от этого зависит его жизнь, а потому, что невероятно ему признателен. Это особый уровень доверия и, соответственно, признательности. Причём оболочка решает сделать это по собственной воле, никак иначе. Люди поступают так по разным причинам, но главная причина – избавиться от душевной боли. Ведь главенствовать начинает душа внутреннего демона.

Статы: Воля +

Навыки: +1 к любому навыку группы Ид, а также к навыку концентрации и зов

Черта: «Дань души». На проверке в любом социальном взаимодействии против неигрового персонажа, герой может вместо получения дайса эффекта заставить цель изменить отношение, как это описано в социальных столкновениях. Этот эффект причисляется к эффектам чар.

Хиты: +6

Тренировки: откройте ячейку **Тьма I**

Сила: «Вне стен своих». **Необходимо применение яйца ангела.** Иннер полностью отделяется от своей оболочки в своём демоническом облике, и они могут действовать отдельно. Это буквально даёт вам двух персонажей на время действия яйца ангела. Однако тренировками ячеек Тьмы может пользоваться только иннер. Каждая маскировка и повторное воплощение иннера требует дополнительной подпитки горячей колой заранее.

Предметы: ангельская ноша (3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок.

Яйца, ноша и... кола?!

Нет, это не шутка: это предметы действительно есть во всех наборах, но значат они не то, о чём все мы

можем подумать. Ангельская ноша необходима для извлечения эссенции из яиц ангелов. Ноша представляет собой похожий на каменную ложку алтарь душ, где из яйца извлекается эфирная нитевая эссенция. Яйца ангелов – небольшие коконы, которые оставляют кинты (ангелы хаоса) в полостях между миров. Горячая же кола, сдобренная ресурсом тиров, необходима для поддержания иннера в воплощённом материальном состоянии. Более подробно о самих предметах будет сказано в главе магазина далее.

Игра-поиск.

Иногда игра за расу с иннером может показаться бесконечным поиском яиц ангелов и новой порции колы. Главная задача Ведущих – не дать скатиться игре в лёгкий, «аркадный» поиск «новой дозы», лишь кидая пару раз кубики. Действующему следует добавить побольше описания, драматизма, найденного ангела хаоса и его безумный порыв на материальной земле, а также его владения. ДМ-у следует намекнуть игрокам, что использовать яйца слишком часто – не выгодно, а после владений ангелов следует давать не 1, а, например, 6 яиц, в зависимости от сложностей пройденных владений.

Общее правило всех иннеров:

Неважно, воплощён ли иннер или сидит в сознании оболочки, но встретив иного иннера (с оболочкой или без), они могут свободно друг друга видеть, переговариваться, и вести беседу.

Испытание

Девятиэтажка – самое загадочное место между миров. Вот уже несколько столетий она появляется Странникам всё чаще и чаще, позволяет пройти сквозь себя. Но мало кто смог познать её окончательно. Пожалуй, более таинственным местом является только легендарный Хрустальный замок, но это лишь легенда. Девятиэтажку рано или поздно встречают все Странники. Некоторые помнят свою жизнь лишь с того момента, как очнулись в одной из Комнат, или выбрали с какого-то этажа. Так или иначе, каждое новое достижение в этом месте сопровождается испытаниями. Для некоторых эти испытания сыграли настолько важную роль, что отразились в их душах и телах.

Вариант I – Прошлое

Прошлое – мощный инструмент воздействия на бедных Странников, которые пытаются познать тайны Девятиэтажки. Дух места умеет проникать в мысли тех, кто бродит между комнатами, доставать оттуда самые сокровенные детали прошлого, чтобы

использовать эту информации против Странников. Утраченное, несбывшееся, потерянное – всё идёт как инструмент истязания и видоизменения сознания. Каждый полученный когда-то шрам на теле или в душе заиграет новыми красками боли.

Всё забытое возвращается, становится словно наяву. Все это ударяет прямо носом в грязь, заставляя переступить через самого себя, принять своё прошлое, даже если ему придётся умирать сотню раз в воссозданном пространстве или находиться в заточении до конца дней всех миров. А может и ещё дольше.

Статы: Интеллект +

Навыки: все навыки, полученные при создании биографии, увеличиваются на 1 ЛИБО любой навык, полученный от класса, увеличивается на 2.

Черта: «Что было, то прошло» - вы получаете малый штраф на броски знания, пока навык не станет как минимум 3, но вы всегда получаете средний бонус на проверки восприятия. *Испытанные прошлым специально забывают то, что когда-то знали, поэтому им приходится учиться всем наукам заново, однако их никогда не подводит память чувств.*

Хиты: +6

Тренировки: Тропоход I

Сила: «Стопами боли» - раз за столкновение, когда персонаж получает повреждения, сократите повреждения на д12. *Нет боли сильнее той, что пережили испытанные. В тяжёлые моменты они вспоминают это, и в сравнении с той болью новая – сущий пустяк.*

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, астральный якорь, длань призрака (3 шт.), нитевая верёвка, 10 тиров

Вариант II – Мираж

Пытка желаемым – самая сладкая форма небытия. Некоторые Странники или Застрявшие даже не желают выходить из иллюзорной Комнаты, чтобы не расставаться со своей мечтой. Постепенно иллюзорная Комната скатывается в Бездну, а души теряются, застревают в бесконечном потоке. Другими словами умирают, но застревают между миров. А это хуже ада: спасти и не высыпаться, кричать, но не вырываться, никогда не прекращающийся спазм.

Чтобы справиться с пыткой иллюзиями, Страннику необходимо перешагнуть через собственное чувство самолюбия, тщеславия, отказаться от призрачных благ. Это оставит огромную дыру в душе человека, но когда-нибудь он получит возможность заполнить её кем-то или чем-то. Но всегда останется хотя бы

маленькая щель, сквозь которую на различные миры продолжит смотреть Девятиэтажка.

Статы: Тело +

Навыки: +1 все навыки выносливости

Черта: «**Суть вещей**» - средний бонус против иллюзорных эффектов, эффектов чар, а также против обмана или забалтывания. *Ничто не смутит прошедшего иллюзии Девятиэтажки.*

Хиты: +5

Тренировки: Образ I

Сила: «**Зеркало**» - раз в столкновение, получая повреждения или некий статус, сделайте проверку шока духа со сложностью полученных повреждений или 9 если речь идёт об эффекте. На успех отразите в противника дб полученного урона, но не больше, чем он нанёс вам изначально, или отразите накладываемый статус. Отражается ЛИБО урон, ЛИБО эффекты статуса. **Например, если в персонажа бросили огненный шар, вы отражаете сам ожог, а не весь взрыв. Эта способность отражает возможность прошедших испытание миражами искривлять правду.**

Предметы: кристаллический маркер, нитевая веревка, нитевый фонарь, длань призрака, астральный якорь, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 10 тиров

Вариант III – Фобия

Страх перед будущим – мощнейшее средство перед тем, кто с радостью остаётся в прошлом или собственных иллюзиях. Странники и Застравшие, кто не просто специально прячутся в собственной клетке, они даже не хотят выходить оттуда. Принцип тут схож с иллюзорными Комнатами: Комнаты с пленными постепенно скатываются в Бездну, в небытие. Но особенность заточения заключается в сдавливаемом пространстве. Поначалу Комната заточения может быть целым небольшим Слоем, но постепенно Девятиэтажка сжимает пространство, пока пленный не запирается в обычной комнате. Специально или нет, но за такими пленными рано или поздно кто-нибудь придёт, или, как минимум, пленный сам сможет докричаться, достучаться или добиться внимания других Странников. Странники могут вывести пленных, но, как правило, самым сложным является усилие переступить не только через себя, но и через порог Комнаты.

Статы: Воля +

Навыки: +1 запугивание, выдержка, изгнание

Черта: «И не убоюсь зла» - средний бонус на шок духа.

Хиты: +4

Тренировки: Тени I

Сила: «Глаза страха» - раз в схватку, за 5* выберите цель в дистанции броска Нити+д12 клетках/метров от персонажа. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал цель получает дб+Воля ментальных повреждений и входит в состояние Шок I.

Предметы: зеркало призраков, пустотный мрамор, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 25 тиров

Рай и Ад

Вариант 1 - Рай

Статы: Нити +

Навыки: +1 Изгнать, Печать, Аура

Черта: «**Касание ангела**» – помогая друзьям в проверке, увеличьте каждый дайс на 1 шаг.

Хиты: +4

Тренировки: Пустота I

Сила: «Потеря» - раз в столкновение на дальности по максимальному значению Нитей персонажа в клетках/метрах выбрать 1 врага, который делает проверку духовной характеристики со сложностью максимального значения Нитей персонажа, на провал получает статус Шок I.

Предметы: нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, 2 ветки порохового дерева, зажигалка, бутылка с банками, 10 тиров.

Вариант 2 - Чистилище

Статы: Эрудиция +

Навыки: +1 Скан, Хак, Краска

Черта: «**Догмат**» – при восстановлении любых ресурсов персонажа каким-либо образом, восполните дополнительно д4 (но не выше максимума).

Хиты: +5

Тренировки: Покой I

Сила: "Очищение" (Нить, раз в бой, 6*, 4#, дальность=макс. Нити) - выберите цель, все статусы которой снижаются на 1 ранг, после чего цель лечится на д4 хита.

Предметы: нитевая сумка, нитевый хлеб, 2 путеводных мелка, колокольчик пустоты, нитевый фонарь, 3 тира.

Вариант 3 – Ад

Статы: Скорость +

Навыки: +1 Спиритизм, Зов, Энергии.

Черта: «**Познавший страдания**» – раз в ход можно

перекинуть результат проверки любого шока или навыка его заменяющего.

Хиты: +6

Тренировки: Знобь I

Сила: "Лёд" – дистанционная атака раз в столкновение на дальность Воля+d12, на попадание наносит d8+Скорость повреждений и статус Медленно I.

Предметы: зеркало призраков, пустотный мрамор, нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, длань призрака, зеркало призраков, 11 тиров.

Слой

Все Странники пришли откуда-то. Всегда есть место, откуда началось чье-то странствие по мирам. Даже Застрявшие когда-то где-то родились. Ничего не может появиться без какой-либо причины. Это была бы магия. Но магии на Тропах не существует. Существует лишь импульс и реакция. Для тех, кто начал свой путь из обычного мира смертных не важно, какой расы они некогда были: на Тропах все равны. Даже если бы эльф или орк из Внутреннего Слоя попал бы на Тропы, то он бы стал обычным человеком – среднестатистической формой жизни во всех Слоях. В таких путешествиях важно другое – то, откуда ты явился, ведь на тело Странника тогда будет влиять изначальное материальное пространство, в котором он родился, и ничего более.

Вариант I – Внешний Слой

Рождѐнные во Внешнем Слое в основном даже и не думают о том, что существуют иные миры, призраки или аномалии. Они привыкли думать, что всё это вымысел, фантастика и сказки, и у них есть причина так думать. Во Внешнем Слое очень строги правила материального пространства.

Словно каменной стеной, материальное пространство сдерживает буйство энергетических Нитей. Лишь немногие могут чувствовать или управлять Нитями. Даже попасть в такие Слои сложно, но выходцы таких мест развивают максимальные способности, которые сами же называют мистическими.

Статы: Тело +

Навыки: +2 технологические знания, +1 дипломатия

Черта: «Фома неверующий» - малый бонус на все шоки от мистических воздействий.

Хиты: +5

Тренировки: +1 слот, но этот дополнительный слот нельзя использовать для открытия тренировки из поля Нитей.

Сила: «Патч» - раз в схватку выберите любую видимую цель, которая проходит проверку физического стага со сложностью результата броска Нити+Тело персонажа. На провал цель получает статус Шок I.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, сфера хлопка, нитевый фонарь, набор оружейника, 2 тира.

Вариант II – Бездна

Некоторым может показаться странным, но в Бездне миров тоже существует жизнь, да ещё и довольно бурная. Осколки миров, аномалии, произошедшие накладки различных пространств – всё стекается сюда.

Причем собирается не только земля, но и её обитатели. Иногда эти люди даже не понимают того, куда попали. Иные же оказываются в Бездне случайно. Это не ад, не чистилище, не окружающая и поглощающая все тьма. Это бескрайняя заледенелая пустошь и бескрайняя тайга. Именно поэтому некоторые называют это место Сибирью.

Статы: Интеллект +

Навыки: +1 ауры, академические знания, зов

Черта: «Пустая жизнь» - пришедшие из Бездны и без того знают о Тропах больше, чем многие другие. Вы перекидываете все единицы на дайсах, когда делаете проверки, связанные с Тропами и перемещением между мирами.

Хиты: +6

Тренировки: Тропоход I

Сила: «Войд» - раз в столкновение, персонаж создает точку сингулярности в виде вихря Нитей. Сделайте магическую атаку Нити+Координация+3 с дальностью Нити+d12, с радиусом 1 клетка/метр. На попадание нанесите d4+Нити урона и статус «медленно I».

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, зеркало призраков, пустотный мрамор, кристаллический маркер, колокольчик пустоты, волновые песочные часы 3 тира.

Вариант III – Внутренний Слой

Прошедшие через Внутренние Слои относятся к Тропам намного проще, чем все остальные Странники. Возможно, это происходит потому, что материальное пространство Внутренних Слоёв бывает столь нестабильным, что порождает таких монстров и ужасы, что будущие Странники уже видели страх своими глазами.

Энергетические Нити для пришельцев из Внутренних Слоёв – привычное дело, как и «маги», «псионики»

или «чернокнижники», хотя понимание Нитей намного глубже сказочной «магии». С другой стороны с телами внутренников происходят большие метаморфозы всё по той же причине: центры духовного Средоточия не могут держать форму тела, расплетаясь Нитями в разные стороны. Иногда это придаёт им экзотическую внешность (приятную или нет), но это не влияет на их мировосприятие. Которое и без того своеобразное.

Статы: Нити +

Навыки: +1 к навыку техники, манёвру, мистическому навыку.

Черта: «Нестабильность» - Странник из Внутреннего Слая своим присутствием «разбавляет» материальное пространство энергетических Нитей. В связи с этим, вся команда получает малый бонус (+2) на проверки мистических навыков. Дальность Нестабильности равна максимальному значению Нитей персонажа в клетках/метрах.

Хиты: +4

Тренировки: Длинные мечи, Топоры, ИЛИ Копья I

Сила: «Сила Духа» - раз в столкновение сделать попытку проверки, используя д12+д12 без иных бонусов.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, набор оружейника, фляга, зажигалка, 8 тиров

Смерть

На Тропах смерть – это понятие двоякое. Если в Слоях народы сомневаются о значениях смерти и её сущности, то Странники знают об этом больше, чем обычные люди. При этом практически всеми Странниками ненавистны Мёртвые Нити, некромантия, ведь они буквально разъедают реальность, препятствуют Волне, уменьшают Пульс. Некоторые также относятся к телепортации, но Нити смерти намного хуже и против законов даже таких разношёрстных Странников. Некроманты, Ткачи смерти, существуют, но их крайне мало.

Для некоторых Странников смерть стала ключом к первым путешествиям, для других – новым рождением. Некоторые специально проводят над собой тайные ритуалы, чтобы таким образом добиться скачка между миров, но тут им приходится на кон ставить буквально всё. Разные виды смерти по-разному влияют на остаточные духовные Нити: развеивают, наоборот скрепляют, или привязывают к тому месту, где человека настигла смерть. Это основная причина появления призраков, духов и возмездий. Однако именно для Странника смерть – это всегда переломный момент в теле и душе.

Вариант I – Конец века

Умершие естественной смертью, как правило, глубоко печальны перед смертью: они страдали, болели, были немощны до тех пор, пока не испустили свой последний вздох.

Нужно заметить, что для того, чтобы смерть стала частью Странника, духовным Средоточием самого человека должно быть не более десятков лет, сколько жизней он прожил. Тот, кто живёт свою восьмую жизнь, может перейти со смертью и до 80 лет. Если человек пережил девятую смерть, то путь ему только в Бездну, в бесконечный поток мёртвых.

Статы: Эрудиция +

Навыки: +1 к технологическим, академическим и бытовым знаниям

Черта: «За гранью» - +3 к психике, малый бонус (+2) к шоку тела. Однажды пережившему собственную смерть уже не столь важно физическое тело – это лишь оболочка.

Хиты: +5

Тренировки: открыта ячейка «Последний герой»

Сила: «Я еще не пал» - раз в столкновение, вы можете использовать дайс адреналина, чтобы сократить полученные повреждения по значению броска.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, нитевая веревка, сфера хлопка, нитевые гвоздики, 5 тиров.

Вариант II – Потрошитель

Умершие насильственной смертью несчастны и после первого перехода. Раны, полученные при смерти, не могут затянуться, ведь в момент перехода формируется энергетический контур тела Странника, который не имеет тенденцию меняться потом, определяемый особенностью Слая, откуда вышел Странник.

Ненависть, злость, прочие эмоции, пришедшие с духовными Нитями убийцы, также влияют на сущность погибшего. Таким образом, некогда убитые Странники также склонны к насилию, распространению наложенной на него злости. Некоторые используют эту злость для поддержания своих сил, некоторые используют для перехода. И накапливая свою злость, такие Странники сами становятся Потрошителями.

Статы: Скорость +

Навыки: +1 к любому навыку манёвров, +1 запугивание и изгнать.

Черта: «Собиратель душ» - убивая, вы восстанавливаете 1 психики и 1 Вдохновения.

Хиты: +4

Тренировки: Тьма I

Сила: «Бледный саван» - раз в столкновение Потрошитель наполняет свои руки Мёртвыми Нитями, призывая силы энтропии из глубин своей души. Следующая атака, сделанная физическим оружием (не важно попадание или промах), автоматически наносит состояние Медленно I.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, 2 плода пыльника, 5 тиров.

Вариант III – Суицид

Самоубийцы начинают шагать часто абсолютно случайно, по воле судьбы (если, опять же, верить в её сущность, с учётом всех секретов Троп), в тот момент, когда дух покидает тело, и в ту же секунду его подхватывает Волна духовного резонанса, и буквально выносить за рамки мира. Было немало случаев, когда люди, черпнувшие долю секретных знаний, пытались перейти. Но всё, чего они добились – переход в бесконечный поток душ. Примерно то же самое случалось при экспериментах других Странников по созданию себе подобных. Не получается даже у Ордена Мёртвых Нитей. Но повезло ли самоубийцам, если они начали шагать, а не попали на тот свет – вопрос двоякий. Боль, преследующая этих людей при жизни, добавляется к боли во время смерти, и всё это тяжким грузом ложится на душу Странника. Нередко это влияет и на его действия. Особенно когда он начинает распространять свою боль, приводя к суициду других живых существ.

Статы: Харизма +

Навыки: +1 к любому разговорному навыку, +1 бандитизм, +1 спиритизм

Черта: «Бело-лунный лик» - внешность Странника-самоубийцы манит и пугает одновременно отчужденностью и мертвецкой бледнотой. Перекидывайте все единицы на кубиках при проверке разговорных навыков.

Хиты: +6

Тренировки: Образ I

Сила: «Шёпот любовника» - раз в столкновение за 3* сделайте бросок Нити +д12. Это сложность и дальность воздействия в клетках/метрах. 1 цель делает бросок шока духа против сложности. На провал вы кидаете Нити ещё раз. Выпавшее значение – это количество *, которое вы можете использовать 3А цель в её ход (например, чтобы ударить союзника цели, бросить предмет в руках, сколдовать положительное заклинание на

игрового персонажа, НО НЕ ударить саму себя). Духовные Нити в голосе самоубийцы влияют на саму душу противника. Слабовольные не смогут противостоять этому сладостному голосу.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, ситечко мыслей, нитевый ловец, 1 тир.

Средоточие

В трудах Странников (и про Странников) нередко говорится про духовные центры, а также их взаимодействие. Не один раз также было сказано и про энергетические Нити. Всё учение о духовных Средоточиях основано на учении о Нитях. Энергетические Нити окружают всё материальное. Ткачи умеют преобразовывать эту энергию в свои силы (заклинания), а псионы способны заглянуть в саму их суть. Но также учёные рассматривают саму сущность Странников, путешествующую между Слойми, как триединство духовных центров человека, также называемые Духом. Средоточие – это ведущая часть такого триединства. Каждое Средоточие является своеобразным клубком Нитей, «живущих» в душе человека. По сути это и есть та самая мистическая «душа», эго, личность, нечто большее, чем обычное физическое тело.

Вариант I – Разум

Средоточие разума находится в голове человека, отвечая за гармоничное развитие личности и раскрытие Духа. Внутредуховные Нити при развитом Средоточии разума тянутся тянутся к двум другим Средоточиям в человеке, стараясь установить с ними энергетические связи, закинув их в единую систему сверхфункционирования организма. Нити, которые порождаем это Средоточие, называется мыслемами. Мыслемые Нити имеют возможность зацепиться за другие Средоточия в другом человеке, но лучше всего они связываются с другими Средоточиями разума. Именно те, кто развивает своё Средоточие разума, могут действительно слышать звуки космоса.

Статы: Интеллект +

Навыки: +1 бытовые знания, спиритизм, и интервью

Черта: «Мозг-машина» - вы всегда перекидываете единицы на дайсе Интеллекта, не важно, в какой проверке этот кубик используется.

Хиты: +4

Тренировки: Тропоход

Сила: «Мысленная заточка» - раз в столкновение за действие характера вы делаете бросок дайсов

Интеллекта+д12 против одной цели. Бросок одновременно является дальностью в клетках/метрах и сложностью. Цель делает проверку шока духа. На провал вы узнаете мысли цели и наносите дб+Интеллект повреждений, которые ничем не сокращаются.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, заплаты боли, волновые песочные часы, 3 тира.

Вариант II – Сердце

Некоторые Странники считают, что душа живёт только в Средоточии сердца, ведь оно отвечает за чувства и перцепцию. Это Средоточие в действительности находится в сердце и равноценно «тянется» Нитями к двум другим Средоточиям, но более рьяно, чем Средоточие разума. В отличие от разума, сердце более хаотично, «замечает» различные вещи и сущности подсознательно, словно слышит звон, не смотря глазами. Средоточие сердца не подчиняется никаким законам кроме своих собственных, поэтому подстраиваться под какую-либо систему им достаточно сложно.

Статы: Чутье +

Навыки: +1 к дальнему бою, ауры и малый бонус (+2) к восприятию

Черта: «Астральное эхо» - вы всегда получаете средний бонус, связанный с ритуалами, навыками, знаниями и действиями, относительно призраков, духов, потусторонних сущностей, а также взаимодействием с их миром.

Хиты: +6

Тренировки: Эхо

Сила: «Сердцебиение» - за 3* вы засекаете любое сердцебиение в количестве клеток по броску Чутье+Нити. Знание позволяет делать атаку навскидку только с малым штрафом, причём без очевидной линии видимости. Через стены сканировать можно, но атаковать нельзя.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, астральный якорь, длань призрака, нитевая веревка, сфера хлопка, 3 тира

Вариант III – Тело

Некоторые Странники считают, что люди, развивающие Средоточие в середине своего тела, чаще всего в желудке, самые самодостаточные путешественники по Слойам. Дело в том, что Нити Средоточия тела направлены только на укрепление самого человека, на его внутренние способности организма. Самые выносливые, крепкие и нестигаемые воины сознательно или

бессознательно гармонизируют Средоточие тела, чтобы энергия свободно текла по телу, обращаясь в естественный стимулятор, становясь новой силой, вселяя отвагу, сжигая энергию, заставляя бежать кровь быстрее.

Статы: Тело +

Навыки: +1 к 3м любым разным боевым навыкам

Черта: «Крепкий орешек» - вы можете потратить все свои заряды @ (не дайсы), чтобы сократить полученные повреждения на удвоенное значение потраченных зарядов.

Хиты: +5

Тренировки: «Выживший»

Сила: «Адреналиновый запас» - раз в столкновение увеличьте значение дайса @ на шаг.

Предметы: нитевый хлеб, нитевая наплечная сумка, путеводный мелок, заплаты боли, набор оружейника.



Дух

Настало время поговорить о третьей, заключительной составляющей расы вашего персонажа – о его Духе. Дух персонажа выделен отдельно от Дара и Пульса потому, что вы узнали его ещё в момент выяснения родины персонажа. Дух зависит от того, из какого Слоя прибыл персонаж.

- Внешний Слой – Спящий Дух;
- Внутренний Слой – Павший Дух;
- Бездна – Утраченный Дух;
- Девятиэтажка – Утраченный Дух, но этот вид

Духа отличается от прочих, а поэтому описан сразу же как упоминается в ГЛАВЕ 2.

Особенность Духа в том, что в отличие от других расовых особенностей, получаемых сразу же с момента создания персонажей, Дух развивается с каждым нечётным базовым уровнем, как это описано далее в данной главе. Каждый раз, когда наступает время развивать Дух персонажа, вы сами выбираете, какую особенность приобретает ваш Дух. За один раз может быть приобретена только одна особенность, только если этому не противоречат иные особые правила – приоритет остаётся за последними, но в таком случае обязательно будет пометка о том, что и как делать. На первом уровне вы приобретаете одну из особенностей получившегося у персонажа Духа, как описано выше.

Все особенности Духа влияют на Лимиты персонажа, которые будут описаны в ГЛАВЕ 10.

Опциональное правило: Дух кидается случайным образом. Если вы выкинули полученное ранее значение, то перекиньте его.

Спящий Дух

Каждый нечётный базовый уровень, начиная с 1го, выбирайте одну из приведённых ниже особенностей, и записывайте в графу развития Духа.

1) *Мысленный барьер:* Все аномалии и сверхъестественные ловушки получают средний штраф влияния на вас;

2) *Сковывающаяся материальность:* Находясь во Внешнем Слое, все, кто предпринимают свои действия, использующее Вдохновение, на вас, получают малый штраф на все свои действия до конца вашего следующего хода;

3) *Непоколебимая реальность:* Находясь во Внешнем Слое, все, кто предпринимают свои действия, использующее Вдохновение, на вас, должны потратить на половину больше пунктов Вдохновения;

4) *Глаза Истины:* Вы получаете малый бонус на все действия и противодействия иллюзиям;

5) *Сквозное чутьё:* Вы видите все двери в Девятиэтажке, ДМ должен говорить вам о том, какие двери скрытые, какие запечатаны, какие под покровом сил Девятиэтажки, но это не даёт вам ответ, как их открыть. Подсказку можно получить за соответствующий бросок знания;

6) *Родной Тропой:* выходя из командного Приюта, вы можете переместиться с ближайший или последний посещенный Слой;

7) *Дух укрепления:* Лимит Серого Покоя не действует на вас;

8) *Каменный Дух:* Вы получаете малый бонус, когда противостоите неестественной (магической) болезни, проклятию или чарам;

9) *Добро пожаловать домой:* Вы получаете малый бонус, чтобы преодолеть Лимит, входя во Внешний Слой;

10) *Мозаика пространства:* Делая бросок на определение Лимита, вы кидаете два раза и выбираете наиболее понравившийся результат;

11) *Спящая Тропа:* Переходя на Внутренний Слой, вы можете выбрать сместить точку входа на ближайшее безлюдное место, где точно никого нет. ДМ должен быстро подстроиться под эту способность, т.к. персонаж может взять с собой товарищей по броску кубика Нитей;

12) *Несгибаемый Дух:* Лимиты физической характеристики больше не действуют на вас.

Павший Дух

Каждый нечётный базовый уровень, начиная с 1го, выбирайте одну из приведённых ниже особенностей, и записывайте в графу развития Духа.

1) *Трещина в пространстве:* Находясь во Внешнем Слое, вы не получаете стандартный штраф на плату Вдохновением при колдовстве;

2) *Боевой Ткач:* Находясь во Внутреннем Слое, Лимиты на атакующие заклинания не действуют на вас;

3) *Глаз иллюзий:* Вы всегда видите всех сверхъестественных существ во Внешнем Слое. ДМ должен говорить вам о том, какие из них скрытые, какие просто не видны человеческому глазу, какие под покровом магических сил. Подсказку по взаимодействию с ними можно получить за соответствующий бросок знания;

4) *Дом есть дом:* Вы получаете малый бонус, чтобы преодолеть Лимит, входя во Внутренний Слой;

5) *Разрушитель пространства:* Лимиты сил разрушения не действуют на вас;

6) *Художник миражей*: Лимиты сил иллюзий не действуют на вас;

7) *Тропа к павшим*: Переходя на Внешний Слой, вы можете выбрать сместить точку входа на ближайшее людное место, где ходят множество народу. Персонаж может взять с собой товарищей по броску кубика Нитей;

8) *Неугомонный Дух*: Лимиты характеристики личности больше не действуют на вас;

9) *Поэт бытия*: Каждый раз, переходя между Слоями, восстанавливайте 1d12 Вдохновения;

10) *Корректируемый духовный контур*: Каждый раз, переходя между Слоями, восстанавливайте 1d12 Хитов;

11) *Духовная передышка*: Каждый раз, переходя между Слоями, вы можете выбрать получить два Лимита, но восстановить 1d12 психики. Сделав это, повторить способность нельзя до тех пор, пока вы не достигнете максимума в своих пунктах психики;

12) *Духовное затухание*: Запишите эту способность как силу. Когда вы уходите из одного Слая, то можете потратить пункты репутации. В зависимости от того, сколько пунктов репутации вы потратили, столько же неигровых персонажей, которые в этом Слое знают вашего персонажа, делают проверку шока духа. На провал эти персонажи забывают вашего персонажа.

Утраченный Дух

Каждый нечётный базовый уровень, начиная с 1го, выбирайте одну из приведённых ниже особенностей, и записывайте в графу развития Духа.

1) *Одной ногой, одной Тропой*: При расчете путешествия по Девятиэтажке, вы (и только вы) можете использовать на один этаж Девятиэтажки выше, чем позволяет ваш уровень;

2) *Низ – это верх*: При расчете путешествия по Девятиэтажке, вы (и только вы) можете прокладывать Тропу через этажи по вашему уровню начиная не с 1го, а с 9го (сверху вниз);

3) *Пустая Тропа*: Вы (и только вы) можете выходить из Девятиэтажки в Полости, не выходя в Слой, т.е. не получая никакого Лимита. Чтобы сделать это, вам необходимо хотя бы раз побывать в этой Полости, либо чтобы один из сопартийцев использовал в Полости или около неё астральный якорь и путеводный мелок;

4) *Убийца ангелов*: Вы всегда видите замаскированных служителей Полости, неважно, где именно вы находитесь;

5) *Носитель законов пространств*: Переходя из Внешнего Слая во Внутренний, или наоборот, вы можете не определять новые Лимиты, а оставить

прежние, с предыдущего Слая, однако при переходе в новый Слой, это уже не применимо. Вход в Девятиэтажку не считается переходом в новый Слой, но предыдущий Лимит действует и там;

6) *Дух врат*: Лимиты сил призыва не действуют на вас;

7) *Дух Бездны*: Лимиты сил тьмы не действуют на вас;

8) *Всеразум*: Лимиты ментальной характеристики больше не действуют на вас;

9) *Дух Тропы*: Определяя этаж в лифте Девятиэтажке, сделайте бросок дважды и выберете наиболее понравившийся результат;

10) *Абсолютный Дух*: Используя заряд путеводного мелка, длани призрака и астрального якоря, любая точка перехода для вас и союзников по вашему кубик Нитей становится Вратами Уробороса;

11) *Скрытник*: Переходя между Слоями, вы можете выбрать один предмет в своём снаряжении, который не изменится на аналог при переходе;

12) *Астральный контрабандист*: Переходя на Внешний Слой, вы можете выбрать сместить точку входа на ближайшее место, где рядом находится магазин Лазурных Огней. ДМ должен быстро подстроиться под эту способность, т.к. персонаж может взять с собой товарищей по броску кубика Нитей.



Искра Жизни

«Интегри: Тропы» - это одна из настольных ролевых игр, где ваши персонажи не просто путешествуют по мистическим и фантастическим местам, исследуя и изучая их. После каждой игры вы получаете опыт, развиваете персонажа, повышаете его уровни, прямо как в классических настольных и компьютерных играх. Основным различием между ними и нашей игрой является то, что в «Интегри: Тропы» у вас будет накапливаться два разных типа опыта, от которых будет зависеть два различных уровня персонажа: базовый и классовый. Классы, опыт навыков и классовый уровень будет подробно расписан далее в ГЛАВЕ 4. Сейчас же разберём базовый уровень вашего персонажа, который неразрывно связан с таким игровым понятием, как Искра Жизни.

С игровой точки зрения, Искра – это как ещё один класс персонажа, который предоставляет вам не набор навыков, а набор специальных способностей. Таким образом, в итоге комбинируя разные расы, Искры и Архетипы, вы можете собрать самых необычных и оригинальных персонажей, которые смогут быть не просто воителям или колдунами, а именно тем, чем вы их решили сделать.

Кратко: в начале игры выберите Искру Жизни. Вы получаете 3 пункта на распределение между тремя особенностями Искры. Каждый чётный уровень вы получаете ещё один пункт Искры. Каждую способность Искры можно развить максимум 12 раз. Каждый 5й базовый уровень вы можете тратить пункты Искры на Искру иного нового типа.

Порядок бытия

Есть на Тропах существа куда более необычные, чем даже ангелы хаоса, слуги пустоты или элдеры. Люди привыкли воспринимать окружающее пространство, оценивая его мерками своих чувств и знаний. Наука философии говорит об этом как о вопросе бытия человека, а также о вопросе материи. Но Слоёв в Цепи много. Поэтому люди могут предположить, что их вселенная Слоя столь большая, что в ней могут быть инопланетяне. Но на самом деле вселенных Цепи так много, что в них можно найти существ, которые живут за гранью обычной для человека материи. Такими существами были когда-то дирры (ныне известные больше как иннеры) и кинты (ангелы хаоса), но они – не единственные подобные существа. Самыми первыми и могущественными из них были Искры

Жизни.

Чтобы не запутаться во всей этой философии, обозначим основополагающие моменты в истории Искр Жизни.

А. Есть форма жизни, организованная силой Порядка (в самом широком значении), состоящая из органических существ (в различных Слоях они могут быть экзотичными, состоящими из углеродной, кремниевой, D-аминокислотной основы), организованных по уровню развития. Люди входят в их число. Издавна они зовутся «Бионтами». Все Странники некогда были обычными бионтами, но с тех пор, как начали шагать, перешли на иную стадию «развития». Искры Жизни постепенно исчезают, поэтому «переселяются» поближе к Странникам, например в один из их любимых предметов.

В. Есть иная форма жизни, также организованная силой Порядка, которая состоит из неодушевленных объектов, в которых есть Искра Жизни, также организованной по своей комплексности. Для удобства Странники называют их «Конструкты», хотя сами Конструкты обладают и своей историей, и своим характером, и развитым мышлением. Конструкты встречаются в различных небольших Комнатах Девятиэтажки. Некоторые Странники умеют призывать Искру Конструкта, перемещая их в различные Слои.

С. Есть силы Хаоса (опять же в широком смысле слова), постепенно разрушающие организмы и оживленные объекты, создавая круговорот Искр Жизни в пределах каждой формы жизни. По силе воздействия Хаос также разбит на условные уровни. Самыми могущественными силами хаоса на Тропах считаются Зияния (или Пустоты) и Энтропия. Последнее тысячелетие в далёких Слоях, где ранее обитали кинты, дирры и Искры, произошло нечто катастрофическое. Кинты обратились в слуг Зияния, дирры были вынуждены спасаться бегством в поисках своих дуалов. Искры Жизни не знали, куда им деться. Некоторые затаились в Слоях, а некоторые нашли способ буквально пробудиться в Странниках. Ведь Странники были бионтами, а значит, изначально их Средоточия сотканы силами Искр. Так и повелось.

Так что же всё-таки есть Искры? Те самые силы Порядка зовутся Искрами Жизни – они организуют материю, образуют термодинамически устойчивые системы, организмы, существ, веками усложняя и усложняя их строение и свойства. Вселиться в свои творения они не могут, а вот войти в симбиоз – да.

Всю организованную Искрами материю можно

разделить на уровни в виде пирамиды. В основании такой пирамиды будут примитивные организмы и существа. В вершине пирамиды – разумные существа, обладающие наибольшей приспособляемостью, люди. Извечной задачей сил Порядка было создать один единый огромный организм-разум, переведя все Искры на самый высокий уровень. Во всех мирах каждому народу сознательно или подсознательно понятно, что задача Хаоса, соответственно, обратить все сущее в аморфное море без конца и края. Во многих Слоях философы, ученые и волшебники стараются познать суть Порядка и Хаоса. Где-то Хаос описывается с точек зрения теорий и явлений, а где-то воспринимается как вполне осязаемая угроза в виде демонов или схожей нечисти. Все эти суждения одновременно верны и ошибочны. Переводя на бытовой язык, Порядок и Хаос – это две древнейших расы, которые относятся друг к другу как материя и антиматерия, обладая при этом единым разумом, не имея физической оболочки, но имея возможность влиять на чужие физические оболочки.

Обычный человек не может взять и поговорить с Порядком или Хаосом. В человеке может «проснуться» Порядок: с этой точки зрения человеческое тело для Искр Жизни будет являться вратами в материальный мир. Человека может исказить Хаос, обращая все, что заложили в нём Искры, заражая, словно болезнь, словно мутация. И поскольку давление Хаоса Зияний с каждым днем в различных Слоях усиливается, Искры все чаще «просыпаются» в обычных людях.

Если человек (или представитель любого нераспространенного народа Слоёв) не является Странником, его духовные Средоточия не могут воспринять Искры Жизни. Хотя иногда сами Искры помогают своим носителям, укрепляя их, улучшая чувства, придавая сил в критичной ситуации. Люди называют это чудесами, даже магией, так появляются экстрасенсы, ведьмы и иллюзионисты. Но на деле никакой магии не существует. Магия – это слово для непосвященных, которым легче всего объяснить действие энергетических Нитей и свойства Искр Жизни. Странники же знают, что все на свете не такое простое. Они знают, что в мирах нет мистики, нет необъяснимого. Есть лишь непознанные Нити, страшные творения Хаоса, и Пустота.

Непосредственность

Каждый Странник знает, какая Искра Жизни пробудилась в нём. Знает, как завить и развить её Нити себе в помощь. Знает, что Искра – это и есть его

жизнь, поэтому защищать её надо до последней капли физических и духовных сил.

В связи с этим далее постараемся обозначить самые важные правила взаимодействия Странника с Искрами Жизни:

1) Организм бионта не совместим с организмом конструкта. Они буквально являются двумя разными живыми существами, хотя конструкты не живы с человеческой точки зрения. Для молодых Странников это может показаться не очевидным, а конструкты будут казаться как некие големы из фэнтезийных историй. Но, несмотря на это, конструкты имеют свою культуру, организацию, а главное – своеобразный организм, хоть и не «традиционный», а нитевый.

2) Для появления нового уровня организации жизни силам порядка необходимо набрать на предыдущем некое число существ одной формы жизни. То же самое справедливо и к разрушению этой организации. Вершиной можно было назвать кинтов и дирров, но, несмотря на их мощь, пали они быстро. На очереди конструкты и бионты. Более низкие формы жизни останутся и при власти Зияния, но противостоять тогда будет уже не кому.

3) Искры Жизни способны пробудиться или вселиться в уже «структурированные образования», где можно «расправить» нитивые Средоточия. Так Искра Жизни не может вселиться в камень, но может – в статую, сделав нитевый слепок, обратившись в своеобразный призрак или конструкта. Искра Жизни не может вселиться просто в землю, но может – в берлогу норного животного, обратившись в дух места. Аналогично с органикой – в бензин нельзя, но в человеке – вполне.

4) Формы жизни конфликтуют между собой за количественное превосходство во всех Слоях по множеству причин. Одна из них очевидна – противостояние Зиянию, но и организмы, созданные Искрами Жизни, нередко не могут ужиться в одном пространстве. Такого устройство жизненного цикла любого бионта.

5) Конструкты защищены от тех воздействий Хаоса, которых обычно хватает для разрушения структуры бионта.

6) Влияние Хаоса на Бионтов постоянно. Они по-прежнему стареют, умирают, болеют и испытывают стрессы. Но кроме этого существуют Зияния.

7) Потенциально любые орудия труда могут стать вмещищем Искры Жизни как конструкт: выкованные мечи, машины, статуи, кирпичи, монеты, авторучки, дизель-генераторы. Но существует теория, что «идеальные», суперразвитые

Бионты должны пользоваться в прямом смысле живым материалом, чтобы раскрыть полный потенциал Искр. В таком случае разумные бионты должны выращивать биомассу, из которой будут строить себе дома, орудия труда и войны. А также заниматься генетикой в меру возможностей для производства биомассы с различными свойствами.

Последняя теория подозрительно схожа с изначальной целью Хаоса: обращение всего потока нитевых энергий в однородный поток, без деления на Слои. Однако благодаря такой биотехнологии развитых Бионтов, в конце концов, появились бы мутанты, устойчивые влиянию Хаоса: они бы медленно старели, их метаболизм был бы почти идеальным, но самое главное, они смогли бы управлять энергиями Хаоса, а не поддаваться зловещему влиянию Зияний. Не нужно быть пророком, чтобы догадаться: многие Странники пытались следовать этим теориям. Кто действительно хотел обуздать Хаос, кто хотел подчинить его. Но в основном получается наоборот, и Хаос с каждым днём захватывает все новые Комнаты, все новые Слои. С другой стороны находятся и такие Странники, которые считают Хаос истинной «магией», настоящей силой, способной творить чудеса, а Нити – лишь пережиток старой теории о мироустройстве. Однако деструкцию и энтропию сложно обуздать словами или жестами. Противостоять и, тем более, управлять им может лишь крепкое, развитое Средоточие.

Лишь уникальные Бионты-Странники могут дерзнуть познать эти силы. Но в итоге почти все они оказываются под влиянием Зияния.

Великие творения

Тем временем как Хаос поглощает Искры и саму жизнь Бионтов, из недр Слоёв и Девятиэтажки то и дело появляются конструкты. Конструкты нередко имеют тенденцию искоренять всю органическую жизнь, что способны найти. В отличие от бионтов их приспособляемость низка, однако сами «тела» намного более устойчивы, слабо подвластны изменениям. Разумные конструкты способны упорядочивать вокруг себя минералы и кристаллические структуры, либо создавая орудия труда, либо встраивая в себя новые компоненты. Эти способности присущи им от рождения, но у каждого конструкта они развиваются, как и в Бионте развивается Средоточие. Доступ к технологии как таковой позволяет конструктам при помощи определенной аппаратуры контролировать энергии Хаоса по схожему с Бионтами принципу. Однако, при отсутствии развитости и одаренности в конструкте

просто не будет места для «встраивания» в себя такой аппаратуры, чтобы их контроль над окружающими энергиями был достаточно мощный.

Подводя итоги необходимо заметить, что неизвестно, существовал ли какой-то Великий Замысел сил Порядка в далеком прошлом, или это была извечная война Порядка с Хаосом, в которой свою роль сыграл какой-то уже давно забытый фактор. Или же изначально это был процесс угасания, а Искры пытались его перебороть. Всё это окончательно неясно, но факт в том, что Искры Жизни стали вселяться в практически любые организованные структуры, спасаясь бегством.

Тогда остается самый главный вопрос: бессмертны ли Искры? Ведь, по сути, они – и есть жизнь! Здесь уместно вспомнить закон сохранения энергии. Высвободившись из погибшего носителя, Искра попытается вселиться в нового. Но чем развитее Искра, тем сильнее должен быть новый носитель. Так, если будет уничтожен огромный конструкт из множества подсистем и деталей, он высвободит достаточно энергии для образования маленькой биосферы или такого же существа. Хотя, вроде бы, заселение высвободившейся энергии должно начинаться с более мелких уровней.

С Бионтами все сложнее, ведь со смертью Странника Искра может и остаться существовать на этом Слое, вселившись в новую структуру. Но как живой организм Странник погибнет. Однако у Бионтов приспособляемость выше, равно как и вариативность (не будем забывать, что Бионты – это не только люди, это развитые живые организмы из различных Слоёв), они способны выживать, а не перерождаться.

Для простого Бионта недостаточно уничтожить носителя Искры – они останутся во всем окружении: деталях техники, растениях, животных. Чтобы их оттуда изгнать, нужно воздействие именно Хаоса. Так что простым «кромсанием» дело не ограничится, только если сжечь до основания. Или предоставить власть Зиянию.

Базовый уровень	Нужно опыта	Максимально доступный этаж	Описание преимуществ
1	0	1	+3 пункта Искры; +1 способность Духа; стартовые хиты; Стат
2	100	2	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
3	200	3	+1 способность Духа; + хиты от Дара
4	350	4	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
5	500	5	Пункты Искры можно тратить на 2 разные Искры Жизни; +1 способность Духа; + хиты от Дара
6	750	6	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
7	1000	7	+1 способность Духа; + хиты от Дара
8	1300	8	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
9	1650	9	+1 способность Духа; + хиты от Дара
10	2050	1 или 9	+1 пункт Искры; Пункты Искры можно тратить на 3 разные Искры Жизни; + хиты от Пульса
11	2550	2 или 8	+1 способность Духа; + хиты от Дара
12	3100	3 или 7	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
13	3800	4 или 6	+1 способность Духа; + хиты от Дара
14	4600	Лифт 1	+1 пункт Искры; + хиты от Пульса
15	5500	Лифт 2	Пункты Искры можно тратить на 4 разные Искры Жизни; +1 способность Духа; + хиты от Дара; + хиты от Пульса
+1	+1000	Лифт +1	См. описания

Базовый уровень

Данное понятие в нашей игре встречалось уже не раз, но именно сейчас уместно разобраться, что же это такое. В «Интегри: Тропы» существует, как мы уже говорили ранее, два вида уровня персонажа: базовый и классовый. Второго мы сейчас касаться не будем – он, конечно, связан с базовым уровнем, однако будет описан подробнее позже в ГЛАВЕ 4. Базовый же уровень сильно связан с искрами Жизни и отображает буквально жизненные и духовные силы в совокупности (а значит развитость самой Искры) в персонаже. В широком смысле – уровень развития персонажа как сверхъестественного существа, шагающего по разным мирам. Как Странника.

Логично, что «профессиональные» навыки у каждого Странника различны, а вот особенности сил Искр часто совпадают. Ведь в основе своей все Странники созданы одной и той же силой миллионы лет назад. Другое дело, как каждый Странник раскрывает в себе эти силы, чему уделяет внимание.

В последующей таблице вы можете увидеть, сколько опыта надо для того, чтобы повышать базовый уровень, а также что именно вы получаете каждый уровень.

Опыт для базового уровня вы получаете в конце каждой игровой встречи. ДМ будет начислять его на всю команду по определённому критерию, который

называется «Достижение». Позже, в ГЛАВЕ 11, будет описано, что считается достижением, и сколько за это даётся опыта. Пока что вам нужно уяснить, что именно будет расти каждый базовый уровень, и на что можно надеяться в игре.

Пояснения к таблице развития базового уровня

«Нужно опыта» – новая «планка» для достижения очередного уровня. Достигая новый базовый уровень, уже накопленный опыт не сбрасывается, поэтому, например, чтобы подняться со 2го уровня на 3й, вам необходимо накопить новые 10 опыта, а не начинать с самого начала. При этом помните, что каждый раз, когда ДМ награждает вас опытом, столько же вы получаете в ПУНКТЫ ТРЕНИРОВОК, о которых ещё будет сказано позже. Сейчас важно заметить, что пункты тренировок тратятся в разное время, а не исключительно при подъёме базового уровня.

«Максимально доступный этаж» показывает какой этаж в Девятиэтажке доступен персонажу для прокладывания Тропы. В случае если Тропу прокладывают персонажи разных уровней, то для расчета берётся **наименьший** из уровней среди персонажей. Так или иначе, стандартно всякая Тропа начинается в 1го этажа. С **10го базового уровня** персонаж настолько свыкается с коридорами Девятиэтажки, что способен выбирать, с какого этажа он начинает свою Тропу. Соответственно, на **13 базовом уровне** персонаж может начать Тропу на

любом этаже, кроме 5го. **С 14го базового уровня** для персонажа уже мало что значат этажи, и он начинает всё лучше общаться с силами самой Девятиэтажки: перемещаясь в лифте Девятиэтажки, сделав бросок на случайный этаж, вы можете добавить или отнять число вплоть до того значения, которое указано в графе «Лифт ?». Например, персонажу на 15 уровне достаточно выкинуть 7й этаж, чтобы выйти на 9м. Причем эта способность действует на всех персонажей в лифте, вне зависимости от их уровня.

«Пункт Искры» - вы получаете пункт Искры и можете потратить его на развитие одной из трёх способностей Искры Жизни. Каждую способность Искры Жизни можно развивать до 12 раз. Каждый **5й базовый уровень** вы можете тратить пункты Искры на иную Искру Жизни.

«Способность Духа» - на этом уровне ваш Дух развивается, уточните у ДМа, и получите новую способность от Духа вашего персонажа. Если приобрели все 12 способностей Духа, то просто начните приобретать способности иного Духа до тех пор, пока также полностью его не разовьёте (хотя к этому времени ваш персонаж станет настолько эпичным, что его и без того можно будет сравнить с богоподобным существом).

«Хиты» – дополнительные хиты, которые вам дарит Искра Жизни, совершенствуясь (что и отыгрывается базовым уровнем), заодно совершенствуя ваше тело Странника. Вы увеличиваете значение хитов на каждой части тела в зависимости от того, как это описано при повышении уровня. Например, если написано «+ хиты от Пульса», то вы смотрите на дополнительные хиты в Пульсе вашей расы, и добавляете их к вашим хитам. Заметьте, что на **1м базовом уровне** написано «стартовые хиты» - вы уже высчитали эти хиты по формуле: максимальное значение кубика тела + Дар + Пульс. Значение хитов ещё может измениться, но лишь частично и не на постоянной основе.

«Стат» - Искра увеличивает какой-то стат персонажа, аналогично бонусу от расы.

Символы жизни или как выбрать свою Искру

Наконец рассмотрим, как персонаж получает способности Искры, а точнее – как Вам их выбрать. Как написано выше, ваш персонаж получает 3 пункта Искры на первом уровне.

Вам необходимо выбрать одну из Искр Жизни, после чего распределить пункты Искры по трём доступным способностям Искры. У каждой Искры Жизни способности делятся на следующие типы: прорыв, поддержка и трюк. Наглядно вы сможете

увидеть это в таблице далее.

Способности прорыва – это те способности Искры, которые пригодятся вам «здесь и сейчас», т.е. вы сможете активировать их, заплатив пунктами действия (*) или вдохновением (#). Выгода от способностей прорыва наступит сразу же.

Способности поддержки – это способности Искры, которые могут быть активированы на долгое время. Обычно они несут и плюсы, и минусы, а «плата» за них очень разнится. Эти способности сравнимы с аурами или перемещаемыми зонами из иных игр.

Способности трюков – это стабильный бонус от Искры, он действует всегда, обычно его не нужно активировать, а выгода от него очевидна.

Помните, что сразу же, на 1м базовом уровне, вы можете потратить все 3 пункта Искры на одну из способностей Искры.

Нет необходимости распределять их равномерно, и только от Ваших пожеланий зависит то, какие именно способности будут развиты у персонажа.

Вы можете сначала максимально (потратив с каждым новым четным уровнем еще пункты Искры) развить одну способность, а затем взяться за другую способность. Возможно, даже за другую Искру!

«Строение» вашего персонажа зависит только от ваших желаний и представлений, но не забудьте, что в каждом персонаже должны уместиться не только функциональность, но и «живость». А вдохнуть жизнь в вашего персонажа может лишь ваша фантазия, творчество, и хорошая предыстория, которую вы обсудили с ДМ-ом. Это самый верный способ получить от игры максимально удовольствия.

Важно заметить, что поскольку «Интегри: Тропы» - это игра про путешественников по мирам, а Искра Жизни – это маленький моторчик жизней этих самых путешественников, не следует удивляться зачастую довольно паранормальным особенностям Искр, ведь таковыми они кажутся нам, самым обычным людям. Странники же рассматривают их вполне обоснованными и даже по-своему научными, ведь Странники и физические законы воспринимают по-своему. С другой стороны можно рассмотреть персонажей как своеобразную «часть тела» Искр, их продолжение. В широком смысле, персонажи – и есть Искры. Ведь у Искр нет мозга, нет разума или сознания. Они находятся на качественно ином уровне бытия. Но философские обоснования можно было бы приводить еще долго. Равно как и рассматривать истинные мотивы Зияния, Энтропии и Хаоса. Ведь и у них есть свои мотивы, цели, задачи. Именно поэтому у них всегда будут слуги, с

которыми игроки смогут сразиться... или объединиться.

В «Интегри: Тропы» вы выбираете из следующего набора Искр Жизни: Путевая Искра, Искра Укрепления, Пси Искра и Искра Тени.

Путевая Искра является самой непоседливой. Она постоянно скользит между Слоями, заглядывает в различные Комнаты, чтобы найти себе сильного Странника, увидеть новые неизведанные просторы и узнать о новых опасных тварях. Выберите Путевую Искру, если хотите больше контроля над возможностями перемещения вашего персонажа.

Искра Укрепления – самая неподвижная Искра Жизни. Она не любит перемещаться по Слоям, не любит выглядывать за границы уже изученного пространства, только если не вынуждают условия. С другой стороны, эта Искра потому так и названа, что является самой непоколебимой, самой крепкой и устойчивой. Странник с этой Искрой Жизни сам становится подобен кремню, способный пробиться через любые преграды. Выберите Искру Укрепления, если хотите увеличить живучесть персонажа.

Пси Искра всегда скрывается в одном из Духовных Средоточений Странника: в разуме, связываясь с разумами окружающих, в сердце, влияя на эмоции окружающих, или в желудке, влияя на собственную гармонию Странника. Эта Искра позволяет познать истинную суть вещей через восприятие их совершенно иным образом – собственным сознанием. Выберите Пси Искру, если хотите стать кудесником разума, псиоником.

Теневая Искра – Искра таинства, скрытности. Она прячется, но всегда поблизости. Выберите ее, если хотите быть таким же таинственным и смертоносным

Искры Жизни и их способности			
Название	Прорыв	Поддержка	Трюк
Гнева	Штурм	Булат	Перманент
Мудрости	Просвещение	Ноосфера	Осведомленность
Путевая	Крюк	Блуждающий огонёк	Тысяча ступеней
Пси	Укол в мозг	Эмпатизм	Скан
Теневая	Тысяча незримых игл	Оазис	Хамелеон
Укрепления	Доспех	Оболочка	Костюм

В чем скрывается Искра?

Эта пометка далее по тексту показывает тот предмет, в котором «живет» Искра Жизни персонажа. Каждая Искра «любит» свой тип предметов. Что именно это за предмет решать только вам, но предмет должен подходить для «требования» Искры (иначе она откажется быть с вами, становясь очень вредными). Если вы теряете предмет или с ним что-то происходит, то вы не можете пользоваться способностями Искры сутки по местному времяисчислению Слоя (каждый уровень успеха броска шока духа ускоряет это время на 3 часа). После этого Искра витает рядом с персонажем до тех пор, пока не найдется первый предмет, подходящий для Искры. Действующие сами решают что это.

Искра Гнева

Стат: Тело, Чутье или Воля +

Штурм

Цена: физ. дейст., # за каждый ранг способности, -1 заряд или -1 шаг @.

Эффект: +1 к атаке за каждый ранг способности.

Булат

Цена: 6* и 1#. Поддерживается за физическое действие и 1# в ход. Прервав, нельзя использовать до конца столкновения.

Эффект: малый бонус к повреждениям за каждый ранг способности.

Условие: при приобретении способности (а затем за каждый 3й ранг) выберите тип боя, к которому может получить бонус персонаж.

Недостаток: пока способность активна, персонаж получает малый штраф на защиту, блок и уворот.

Перманент

Переходя из Слоя в Слой, заплатить 1# за каждую единицу веса предмета (вес не должен превосходить ранг способности более чем в 2 раза), чтобы полностью починить его (броня восстанавливает бросок d12 за каждый ранг хитов), либо предмет не меняется на аналог, либо переместить предмет в Приют.

Путевая Искра

*«Тропы в Слоях не познаны, жизни в Комнатах невиданны. Кто-то должен их исследовать, кто-то **обязан** их найти. Эти тайны манят меня, и ничто не сможет меня остановить!»*

Скрывается в: талисманах, кулонах, подвесках

Стат: Координация, Эрудиция или Воля +

Инновации - Искра Мудрости

DATA DATE

Каста древних мудрецов, знаниями & было обращено в новую жизнь. Они переходят от души к душе, чтобы дать исцеление иброннином вступить во время инации 10 Каса, или даже превзойти его.

Скрывается в: книги, блокноты, пишущие предм.

Цена Мудрости: +1#, за выходы @ узнать Черту, Хиты, Слабости, статус монстра и не испугаться его; а за 2# и. получить м.б. и мобилизацию

статус: коорд., Эруд., Харизма

Прорыв - за 3# ^{консолидация} получить уровень бонуса и броски знаний за каждые 3+ в Эр + Воля, ЛМБ, или в И+В=6, ~~узнать~~ в попытке получить не d12, а свою комбинацию 17 стихов. и логик. и интуи. ради силы

Поддержка - Носфера, - за 3# вы поднимаете сознание и Ид, находите в нем без огр. но считались оселе. В таком сост. за и. ради силы вы поднимаетесь и мыслями 19 нового человека, словно ведите с чуждой мыслью разговор. Пытаясь сказать. Чужда выдает инф. как есть и ради дает. инф. о предм. вокруг, словно ИП в „чужд. реаль.“

Крюк - Осведомленность 1-3 ради ввсл. восст. 4-6 ради увел. спок. реак. на чр.б. 7-9 ради увел. интуи. на чр.б. 10-12 ради чр.б. на все проверки с чувств.

Крюк

С вашей руки срывается буквально крюк из полувидимых энергетических Нитей, который цепляется за ближайшую дверь или проход, позволяя вам вырваться даже из самых опасных ситуаций.

Цена: ***** (на * меньше за каждые 5 пунктов), раз в столкновение (+1 раз за каждые 3 пункта)

Дальность: 3 клетки + 1 на каждый пункт + бросок Нитей на каждое применение.

Цель: только хозяин Искры

Эффект: посмотрите на тактическую карту относительно того, как вы сидите к ней за игровым столом (или его аналогом, который вы используете). Киньте 1d4, чтобы узнать направление: 1 - ↑, 2 - ↓, 3 - ←, 4 - →. Если в этом направлении и в доступной дальности есть незапертая дверь, люк, арка, нора, любой сконструированный проход не мистического происхождения (не вход в Комнату, этажи Девятиэтажки, порталы), через который можно пройти без затруднения, то персонаж моментально вылетает из него. При этом вы кидаете тот же кубик, которым узнавали направление - на столько клеток вы можете переместиться, после эффекта Крюка.

Прогрессия Крюка по вложенным пунктам:

2 пункта Искры: кубик d6, 1 2 - ↑, 3 - ↓, 4 - вы сами выбираете направление, 5 - ←, 6 - →.

3 пункта Искры: кубик d8, 1-2 - ↑, 3 - ↓, 4-5 - вы сами выбираете направление, 6 - ←, 7-8 - →.

4 пункта Искры: кубик d10, 1-2 - ↑, 3-4 - ↓, 5-7 - вы сами выбираете направление, 8 - ←, 9-10 - →.

Грубое схлопывание: После итогового перемещения нанесите кубик Нитей общих повреждений по одной цели рядом с вами.

5 пунктов Искры: кубик d12, 1-2 - ↑, 3-4 - ↓, 5-8 - вы сами выбираете направление, 9-10 - ←, 11-12 - →.

для заметок

6 пунктов Искры: кубик d12+1, 2 - ↑, 3 - ↓, 4-8 – вы сами выбираете направление, 9-10 - ←, 11-12 - →.

Направленное головокружение: вы можете два раза кинуть кубик Крюка и выбрать наиболее понравившийся результат.

7 пунктов Искры: кубик d12+2, 3 - ↓, 4-9 – вы сами выбираете направление, 10 - ←, 11-12 - →.

8 пунктов Искры: кубик d10+3, 4-9 – вы сами выбираете направление, 10 - ←, 11-12 - →.

Улучшенное грубое схлопывание: После итогового перемещения нанесите два кубика Нитей общих повреждений по одной цели, или по кубику Нитей в две разные цели, рядом с вами.

9 пунктов Искры: кубик d10+4, 5-10 – вы сами выбираете направление, 11 - ←, 12 - →.

10 пунктов Искры: кубик d10+5, 6-11 – вы сами выбираете направление, 12 - →.

11 пунктов Искры: кубик d10+6, вы сами выбираете направление.

12 пунктов Искры: кубик d12+12, вы сами выбираете направление.

Невероятно грубое схлопывание: После итогового перемещения нанесите три кубика Нитей общих повреждений по любым целям рядом с вами.

Блуждающий огонёк

Одна из немногих способностей, когда Искра формирует сгусток призрачного света из Нитей персонажа, чтобы помочь в прокладывании Троп.

Цена: призыв - 4*, 3# раз в столкновение, за каждые 3 пункта на * или # дешевле, но минимум 1*.

Движение – вместе с персонажем или за *, или за +, или за # на 3 клетки.

Дальность: кубик Нитей за каждый пункт, максимальное значение

Цель: призыв в ближайшую свободную клетку

Эффект: вы призываете призрачного элементаля размером 1, который похож на дымящийся огонёк в два кулака. В зависимости от вложенных пунктов огонёк замечает различные цели или проводит вас к определенному месту, в соответствии с описанием.

Недостаток: персонаж концентрируется на призванном элементе, поэтому не может использовать действие бега.

Прогрессия Блуждающего Огонька по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: Огонёк является отличным освещением в пределах максимального значения кубика Нитей (НЕ дальности действия Искры).

2 пункта Искры: Огонёк работает как охранная система пока вы спите и разбудит вас сразу же, как

кто-то войдет в радиус действия Искры. Чтобы спрятаться от Огонька противник получает большой штраф (при сложности 15), и даже если у него это получается, вы делаете проверку, чтобы заметить цель без каких-либо штрафов.

3 пункт Искры: Огонёк ярко светится рядом с иллюзорными предметами.

4 пункта Искры: Огонёк может проводить на дистанцию дальности к схожему месту, описание которого вы дадите.

5 пункта Искры: Огонёк ярко светится рядом с секретными дверьми, проемами, сейфами и т.п.

6 пункта Искры: Огонёк приведет к ближайшему месту, подходящее под описание, данное вами, находящееся на доступной дальности. ДМ-у следует обыграть Огонёк как более точный проводник, чем в способности за 2 пункта.

7 пунктов Искры: Огонёк начинает мерцать, когда рядом с персонажем в пределах дальности находится противник определенного типа. Тип противника игрок должен выбрать сразу, как получает эту способность, в последующем перевыбрать будет уже нельзя. Варианты типов противника: существо из какого-то Слоя (в том числе Внутреннего или Внешнего). Определенная раса, демоны Бездны, ангелы Хаоса, слуги Зияния и т.п. Обсудите это с ДМом.

8 пунктов Искры: Огонёк проводит вас точно к тому месту, которое вы точно опишите. Огонёк будет искать его в пределах дальности или будет компасом.

9 пунктов Искры: все невидимые противники в клетках рядом с Огоньком становятся видимыми.

10 пунктов Искры: Огонёк проведет вас к ближайшему Зиянию, а также поможет войти в него без каких-либо предметов. Эта способность действует на всю команду.

11 пунктов Искры: выберите еще два типа противников для способности за 7 пунктов.

12 пунктов Искры: Огонек будет вести вас к любому ближайшему предмету или объекту, который вы назовете. Это может быть что угодно: принцесса в замке, которая вам нужна, всесильный артефакт, или маленькая шоколадка.

Замечание: Огонек может существовать только в пределах дальности действия Искры, поэтому если вы резко отделились от Огонька по любой причине, то Огонёк развеивается и его необходимо призывать заново.

Тысяча ступеней

Персонаж способен создавать из маловидных

энергетических Нитей под собой твёрдый диск, чтобы буквально сделать двойной прыжок.

Прогрессия Тысячи Ступеней по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: делая атлетический или акробатический манёвр для прыжка, кидайте кубики два раза и выберите наилучший результат.

2 пункта Искры: вы получаете только половину урона от падения.

3 пункта Искры: делая атлетический или акробатический манёвр для прыжка, вы можете делать их последовательно два раза, высчитывая единое расстояние, а не по отдельности. Например, чтобы перепрыгнуть провал, а не упасть в него посередине.

4 пункта Искры: вы можете использовать ровные не скользкие стены для одного действия движения в раунд без каких-либо проверок.

5 пунктов Искры: вы можете пройти через клетки одного противника в раунд при движении, не останавливаясь в них. Если вы не можете этого сделать или должны остановиться, то оказываетесь в любой свободно клетке рядом с противником.

6 пунктов Искры: при использовании способности выше, вы можете сдвинуть противника на кубик Нитей в клетках. Противник может сопротивляться этом по шоку тела со сложностью максимального значения координации или эрудиции персонажа.

7 пунктов Искры: делая атлетический или акробатический манёвр для прыжка, вы можете проводить действие атаки без каких-либо штрафов.

8 пунктов Искры: как в способности за 3 пункта, но последовательно три раза.

9 пунктов Искры: вы меняете гравитацию для одного своего действия движения. Это действует только на вас, и все ваши предметы инвентаря, но не на то, что вы держите в руках или на себе.

10 пунктов Искры: вы получаете не в 2, а в 3 раза меньше урона от падения.

11 пунктов Искры: падая на любую цель, эта цель получает повреждения, словно упала сама с той же высоты, с которой падали вы, +3 клетки. Персонаж может получить повреждения от падения как обычно.

12 пунктов Искры: как способности за 3 или 8 пунктов, но последовательно 4 раза и вы не получаете никаких повреждений, если запрыгните слишком высоко, а затем спуститесь назад. Но если вы при таком прыжке куда-то срываетесь, то повреждения от падения высчитываются как обычно.

Заметка: помните, что вы накапливаете пункты Искры в каждой способности Искры, а не «покупаете» из заново.

Так, потратив, например, на 1м базовом уровне все три пункта на трюк, то на 2м уровне вы можете уже приобрести особенность трюка на 4 пункта Искры

Пси Искра

«Мой разум ржавеет, когда я не насыщаю его новыми знаниями. Я словно вижу, как механизм в моей голове останавливается. Нет, не говорит ничего – я уже знаю, что ты имеешь в виду»

Скрывается в: кристаллы любых типов

Стат: Интеллект, Скорость или Воля +

Укол в мозг

Словно кнутом, персонаж обрушивает на противника свою ментальную энергию, разрушая его разум.

Цена: 5*, 3#

Атака: Интеллект+Нити против шока духа

Дистанция: дб+д12.

Цель: 1 живое существо за каждые 5 пунктов Искры (несколько атак в одно существо нельзя)

Эффект: наносит повреждения в соответствии с вложенными пунктами Искры.

Прогрессия Укола в мозг по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: д4+Интеллект повреждения, считается действием атаки, попадание кидается как для обычной дистанционной атаки.

Далее модифицируется только повреждения и способ их нанесения, однако далее не нужно кидать на часть тела. Вы ее просто выбираете.

2 пункта Искры: д6+Интеллект повреждений.

3 пункта Искры: д8+Интеллект.

4 пункта Искры: д8+Интеллект + статус медленно I.

5 пунктов Искры: д8+Интеллект + статус медленно II.

6 пунктов Искры: д8+Интеллект + статус медленно II + шок I.

7 пунктов Искры: д8+Интеллект + статус медленно II + шок I + боль I.

8 пунктов Искры: д10+Интеллект + статус медленно II + шок I + боль I.

9 пунктов Искры: д10+Интеллект+Нити + статус медленно II + шок I + боль I.

10 пунктов Искры: в плюс к предыдущему к дистанции прибавляется д12.

11 пунктов Искры: атака может быть проведена не против шока духа, а против любого вида шока.

12 пунктов Искры: все кубики повреждений

становятся d12 если только у вас уже не больше.

Эмпатизм

Персонаж распространяет Нити своей Искры, чтобы зацепиться за ниточки души окружающих существ, чтобы познать их глубины сознания.

Цена: 4* за активацию и # в ход.

Дальность: Нити+Чутье, максимальное значение

Недостаток: персонаж настолько погружается в души других существ, что ему сложно следить за своей. Персонаж получает статус Медленно III.

Эффект: в соответствии с вложенными пунктами Искры.

Замечание: все воздействия должны подпадать под дистанцию действия активного Эмпатизма

Прогрессия Эмпатизма по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: ДМ делает смутные намёки о поверхностных мыслях окружающих существ.

2 пункта Искры: ДМ рассказывает об аурах окружающих существ в радиусе действия. Описания должны намекать о состоянии того или иного НИП.

3 пункта Искры: Один раз в столкновение вы можете спросить ДМа, врет ли НИП, и в чем конкретно (но не почему, и что именно), а ДМ никак не может утаить правду.

4 пункта Искры: в состоянии Эмпатизма перекидывайте по разу любые кубики интуиции, если они вам не нравятся. Применяется второе значение.

5 пунктов Искры: способность на 4 пункта распространяется и на взаимодействие с паранормальными интеллектуальными существами такими как: драконы, призраки, демоны, конструкты и т.д.

6 пунктов Искры: вы вправе потребовать от ДМа отношения НИП на уровень лучше раз в столкновение.

7 пунктов Искры: вы вправе узнать, как именно расположены уровни отношения любого НИП относительно любого персонажа, просто находясь с ним в дистанции действия Эмпатизма.

8 пунктов Искры: способность на 4 пункта распространяется и на все неагрессивные социальные взаимодействия вне боевых столкновений.

9 пунктов Искры: способность на 3 пункта теперь действует 3 раза в столкновение.

10 пунктов Искры: Когда вы лжете НИП, а те успешно откидывают интуицию, то они обязаны повторить бросок.

11 пунктов Искры: вы всегда знаете, врет ли вам НИП, который ниже вас в базовом уровне.

12 пунктов Искры: вы получаете большой бонус к атаке по всем целям, находящимся в зоне действия Эмпатизма.

Скан

Разум персонажа работает на подобии телепатического эхолокатора, который способен улавливать не только «шум» чужих мыслей, но и их направление.

Дальность: Нити+Чутье, максимальное значение

Эффект: вы получаете преимущество на дальность действия Искры в зависимости от вложенных пунктов. Однако каждый новый пункт добавляет градацию информации, получаемой персонажем. Каждая новая деталь информации открывается персонажу с каждой минутой, которую он проводит на местности или с предметом.

Прогрессия Скана по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: вы чувствуете присутствие всех живых организмов в радиусе действия трюка, хотя не знаете их точного места нахождения.

2 пункта Искры: вы узнаете поверхностные мысли хозяина предмета (или того, кто его касался) или людей на местности, которые ДМ говорит намеками.

3 пункта Искры: вы видите мысленный образ того, кто последним касался предмета или находился на местности.

4 пункта Искры: вы видите последние 6 секунд, когда кто-то последний раз касался предмета или предмета на местности.

5 пунктов Искры: вы отчетливо видите следы на местности.

6 пунктов Искры: вы отделяете необычные предметы на местности, которые могут являться зацепками.

7 пунктов Искры: самая первая способность начинает действовать через стены.

8 пунктов Искры: вы можете заглянуть в историю места и предмета на бросок Нитей месяцев назад.

9 пунктов Искры: как вышеописанная способность, но на годы.

10 пунктов Искры: как вышеописанная способность, но на десятилетия.

11 пунктов Искры: как вышеописанная способность, но на столетия.

12 пунктов Искры: персонаж видит последнюю минуту предмета или местности, различает всех участников сцены, может всё видеть, слышать и понимать.

Теневая Искра

«Искры жизни в нас,

Тени смыкают ряды.

Загляни в себя!»

Скрывается в: под кожей на запястьях

Стат: Харизма, Чутье или Скорость +

Тысяча незримых игл

Концентрируя Нити, чтобы соткать клубок астральной энергии, персонаж создает теневую ловушку из острых призрачных лезвий.

Цена: 4* и 4#

Дистанция и сложность: Координация+Нити, максимальное значение

Эффект: персонаж создает мистическую ловушку, которая располагается в пределах действия способности Искры. Опасность ловушки растет с каждым пунктом Искры. Чтобы заметить ловушку, НИП должен откинуть Нити+Чутье против обозначенной выше сложности. Чтобы разрушить ловушку, необходима проверка Эрудиция+Нити с той же сложностью. Ловушка остается на этой местности 12 минут и не исчезнет даже если персонаж уйдет от нее более чем на дистанцию действия Искры.

Если кто-то попадает в ловушку, то должен сделать бросок шока реакции или срабатывает результат ловушки. После этого ловушка исчезает, если нет иных обстоятельств. Даже если цель избегает ловушки, то все равно получает половину возможных повреждений. Не сверхъестественные существа и гуманоиды получают средний штраф к шоку реакции.

Прогрессия Тысячи незримых игл по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: цель в состоянии «медленно».

2 пункта Искры: 2д6 повреждений.

3 пункта Искры: теряет d10* в следующем ходу.

4 пункта Искры: цель в состоянии «боль».

5 пунктов Искры: повреждения становятся d12.

6 пунктов Искры: цель откидывает на кубик Нитей в нужную вам сторону.

7 пунктов Искры: все клетки вокруг цели получают d6+d6 общих повреждений.

8 пунктов Искры: цель в состоянии «контузия».

9 пунктов Искры: урон становится Нити+d10.

10 пунктов Искры: откидывает не только цель, но и все вражеские цели вокруг нее.

11 пунктов Искры: все клетки вокруг цели получают d10+d10 общих повреждений.

12 пунктов Искры: все клетки вокруг цели получают одно из состояний цели, вызванных действием ловушки.

Оазис

Искажая материальное пространство вокруг себя, впуская крупицу мира призраков через себя в мир живых, персонаж создает устойчивую иллюзию, укрывающую его.

Цена: активация 5 минут концентрации, 5#; поддержание 1# в час

Дальность: кубик Нитей, максимальное значение

Недостаток: находясь в Оазисе, персонаж уделяет все внимание и силы для поддержания иллюзии, поэтому не может использовать иные способности Искр, пока находится в Оазисе. И только персонаж выходит из зоны Оазиса, как тот автоматически развеивается.

Эффект: вы можете преобразовать 3+ранг способности смежных клеток в некое окружение по своему выбору. Базово считается, что вы воздвигаете иллюзорную стену (из чего-либо), которая дает вам частичное укрытие. С 6м пунктом Искры укрытие становится большим, с 12м пунктом вашу иллюзию невозможно отличить от настоящего (только если нанести хотя бы 1 повреждение).

Эта особенность идеальна, чтобы сидеть в засаде, безопасно спать даже на опасной территории, или вести слежку.

Хамелеон

Персонаж подтягивает Нити, облачаясь в плащ из теней, постепенно сливаясь с окружением.

Эффект: Каждый пункт в Хамелеоне дает новый уровень бонуса ко всем проверкам скрытности, скрытных движений, проникновению и ухода от обнаружения, начиная с малого.

Например, имея 3 пункта Хамелеона, персонаж получит малый бонус + малый бонус + малый бонус к скрытности. Если персонаж получит еще один пункт Искры, то один малый бонус превратится в средний. Добавляя в Хамелеон еще пункты Искры, малые бонусы постепенно заменяются на средние, а те начнут заменяться в последствии на большие. Соответственно на с 9ю пунктами в Хамелеоне персонаж получит три больших бонуса. Если персонаж тратит более 9ти пунктов Искры на Хамелеон, то за каждый пункт выше 9ти получает шанс переброса одного из кубиков в проверке скрытности.

Пометка: Хамелеон – это мистическое воздействие, поэтому при трате большого количества пунктов вас могут перестать замечать обычные люди, даже если будут смотреть на вас в упор.

А вот сверхъестественные феномены и

различные детекторы магии могут заметить вас как обычно. Также эффект Хамелеона не значит, что вы постепенно превращаетесь в человека-невидимку. Как и с прочими трюками, вы можете использовать Хамелеон, а можете и не использовать.

Укрепляющая Искра

«Я чувствую, как каждая клеточка кожи готова сражаться, отражая любой удар. Но также я чувствую, как всё моё нутро готово съёжиться и не вступать в неприятности. Следует ли слушать свой внутренний голос?»

Скрывается в: частях одежды, аксессуарах

Стат: Тело, Эрудиция или Воля+

Доспех

Нити Искры проникают под кожу персонажа, залатывая видимые ранения, укрепляя внутренности, словно незримый доспех из Нитей.

Цена: 5* (на * меньше за каждые 5 пунктов Искры), вместо броска дайса адреналина, раз в столкновение (+1 раз за каждые 6 пунктов Искры).

Эффект: в зависимости от уровня развития Доспеха.

Прогрессия Доспеха по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: вылечить d4 хитов.

2 пункта Искры: вылечить d6.

3 пункта Искры: вылечить d8.

4 пункта Искры: вылечить d10.

5 пунктов Искры: вылечить d12.

6 пунктов Искры: каждое лечение Доспехом восстанавливает столько же доспешных хитов.

7 пунктов Искры: вместо лечения себя на d12, вы можете вылечить все свои части тела на d8 хитов, а всех союзников в соседних клетках на d4 хита.

8 пунктов Искры: каждое лечение Доспехом дает максимальное значение Нитей к уровню защиты до следующего хода.

9 пунктов Искры: лечение Доспехом начинает лечить травмы и отравления.

10 пунктов Искры: лечение Доспехом начинает лечить критические травмы, а также болезни, но не восстанавливает потерянные части тела.

11 пунктов Искры: способность за 7 пунктов начинает лечить и персонажа, и всех окружающих союзников на d10 хитов.

12 пунктов Искры: лечение Доспехом восстанавливает персонажу даже утерянные конечности.

Оболочка

Искра Жизни буквально окутывает персонажа

незримой оболочкой из Нитей, чтобы оградить его от внешних опасностей.

Цена: активировать 7* и 5#

Недостаток: Искра вынуждена тратить все силы, чтобы сохранять Оболочку, поэтому остальные возможные способности Искр Жизни (любых) недоступны.

Эффект: Каждый пункт в Оболочке дает новый уровень бонуса, начиная с малого, от всех мистических эффектов любого рода.

Например, имея 3 пункта Оболочки, персонаж получит малый бонус + малый бонус + малый бонус от любых мистических воздействий. Если персонаж получит еще один пункт Искры, то один малый бонус превратится в средний. Когда в Оболочку добавляются еще пункты Искры, малые бонусы постепенно заменяются на средние и в последствии на большие. Соответственно с 9ю пунктами в Оболочке персонаж получит три больших бонуса от мистических воздействий.

Если персонаж тратит более 9ти пунктов Искры на Оболочку, то за каждый пункт выше 9ти получает шанс переброса одного из кубиков в проверке сопротивления.

Если мистический эффект не требует от персонажа никаких бросков, то бонус превращается в штраф противнику (выше 9ти пунктов Искры позволяют перекидывать кубики противника, если они слишком высоки). Если мистический эффект срабатывает автоматически, но длится несколько раундов, то от количества раундов отнимаются пункты, потраченные на Оболочку. Если в итоге получается меньше 1 раунда, то ничего не происходит.

В остальных редких случаях эффект настолько тонок и неразличим для Искры, что она не может сопротивляться ему, поэтому пропускает.

Заметим: Оболочка противостоит не только негативным, но и положительным эффектам.

Снять Оболочку можно без какой-либо цены в любой момент. Но после этого активировать ее нужно будет заново.

Костюм

Окутывая Нитями каждый предмет на теле персонажа, Искра поддерживает состояние одетых им вещей, чтобы иметь на окружающий необходимый положительный эффект.

Прогрессия Костюма по вложенным пунктам:

1 пункт Искры: малый бонус на социальные взаимодействия.

2 пункта Искры: один из предметов I ранга при

12 пунктов Искры: теперь вы можете видоизменяться в любое живое существо на 3 размера больше или меньше вас (минимум 1), полностью меняя свое телосложение на необходимое. Если при этом меняется мозг или сознание, то персонаж временно переходит в руки ДМ-а, но тот обыгрывает поведение Искры не во вред игроку.

из общего списка, а не особые - 1 шт.

Грани

Страница 95

- 1) Магический д6HP → +1R
внутр. потрескивание
 - 2) ~~Кровная Нить~~ -1@ → +d6H
 - 3) ~~Магическая~~ скорость Нити -d6H → +3*
 - 4) защитная стойка: 4* → +4D
 - 5) Сжатая звезда: -1R → -1I
 - 6) Базовая судьба: +1I → +d12 HP
 - 7) ~~Кровная Нить~~
Кровная Нить d6HP → d6H
 - 8) Перестроение в подразделение:
d12H → -3St.
 - 9) +3St → +1@ : 90 и уменьшение
 - 10) Плавный: -1@ → +2 повр.
 - 11) Внутреннее равновесие: -1R → -d12St
 - 12) На грани: +1I → +d12*
-
- Грани искр. жев: -1@ → 2 атака/маниев.
- теки: -d6H → +4D / набор. манев
- транспорти: -d6H → +d6 манев / воспр.
- крепость: -1@ → +2d6 повр / вынос.
- пси: +3St → +1 символ хар / символ.
- мудрость: +3St → +d6 инт. / манев.



«- Мой меч будет говорить за меня,- поднял клинок хладнокровно Бриз, указав кончиков в грудь Токки.

- Все вы, выходцы из Орденов, самовлюблённые, самонадеянные, напыщенные...- Токки не мог подобрать слов.- Понтовщики! Только и можете пафосно давать пасы своими железяками.

- Ты прав,- хитро ухмыльнулся Бриз.- А ты-то что можешь? Гавкнешь на меня?

- О-о, да,- протянул Токки, трансформируясь, покрываясь грудой мышц, быстро становясь животноподобным монстром, покрытым жесткой шерстью, с нервно болтающимся в разные стороны хвостом.- Сейчас попробуем тебя на вкус, светленький.

Бриз лишь еще раз усмехнулся, лишний раз поддразнив Токки, но сам понимал, что Химера Тёмного Ордена – это не шутки. Говорили, что Токки выбрался из самых глубин Бездны, пробыв там несколько лет. Слабачком его назвать нельзя. Но и Бриз был не лыком шит, поэтому быстро встал в боевую стойку, как учил его Мастер Бэн. Энергия Кипящего Потока тут же хлынула через его пальцы в рукоять катаны, а оттуда в лезвие.

- У-у, новый приём,- вновь протянул Токки уже грохочущим голосом монстра.

Бриз рванул к нему в мгновение ока.

- Давай!- Так же рыкнул на него Токки, выставил руку, а из той выскочило дуло помпового дробовика».

Глава 4

Архетипы и классы

Вплоть до данной страницы мы выбирали вашему персонажу множество важнейших вещей: его личность, характер, суть, даже то, что вдохнуло в него игровую жизнь. Большая часть этого процесса уже позади, а впереди вас ожидает самая комбинаторская составляющая, которая задаст стилистику и тон способностей вашего персонажа. Без сомнения, Искры Жизни и расовые способности дают персонажу немало преимуществ, однако поистине мощные герои опираются не столько на свои «базовые» способности, данные от рождения, сколько на развитые и приобретенные навыки, которые любой Странник вынужден развивать ради собственного выживания.

Далее перед вами будет стоять три основные задачи:

- ✓ Заставить классовые способности работать в убийственном единстве с остальными уже полученными способностями;
- ✓ Набрать наиболее эффективные комбинации способностей, чтобы развитие персонажа стало по-настоящему интересным занятием;
- ✓ Сделать своего персонажа красивым и ярким, используя своё воображение и описания выбранных способностей. В истории важны не только показатели повреждения противника, но и спецэффекты!

В игре «Интегри: Тропы» существует такое понятие, как Архетип. Каждый архетип объединяет под своим началом три класса, а делает он это при помощи тех способностей, которые будут доступны всем классам, входящих в архетип. Каждый класс архетипа отвечает своей собственной задаче: один класс будет нацелен на прямую атаку противника и нанесения ему повреждений (назовём такие классы Векторами), второй класс будет сконцентрирован на собственной защите и прикрытии окружающих (эти классы мы будем знать как Барьеры), а третьи классы будут чем-то средним из описанного выше (они будут Контролем). Таким образом, если ваш персонаж окажется «Барьером Эха Прознания», за этим красивым метафоричным названием будет скрываться класс Каллиграфа. Чтобы вы не запутались, мы приведем таблицу далее, но тут заметим, что такие с первого взгляда запутанные названия необходимы для того, чтобы подчеркнуть фантастичность действия в игре.

Множество игр про параллельные миры не

отличаются друг от друга большой долей чётких деталей. Действительно, казалось бы, как можно описать всё многообразие тех действий, в которых могут побывать игроки. Раз действие развернётся в совершенно необычных пространствах. Возможно, потому такие игры и не слишком знамениты. В «Интегри: Тропы» мы хотим показать, что настоящие приключения всегда могут быть структурированы, опираясь не на абстракцию, а на твёрдый каркас правил. Персонажи исследуют новые места, новые формы жизни, новых врагов. На столе рисуются новые карты, листы игроков пополняются пометками о травмах, а навыки персонажа растут.

Название архетипов и их классов по типам			
Архетип	Воин	Защитник	Тактик
Гало	Оружейник	Латник	Маг
Мистер	Чистильщик	Паладин	Ведьмак
Номад	Следопыт	Погонщик	Прорицатель
Свет Тени	Хром	Архонт	Ганмейдж
След Провидения	Полководец	Бессмертный	Иерофант
Спираль	Аннигилятор	Мастер	Восхождение
Химера	Сплэйсер	Архитектор	Ткач
Шепот Сумерек	Ассасин	Громила	Трикстер
Эхо Прознания	Каллиграф	Архивист	Книжник

Классовый уровень

Как мы уже упоминали ранее, у вашего персонажа есть не только базовый, но и классовый уровень. Это абсолютно разные понятия и оба эти уровня развиваются отлично друг от друга, хоть и частично связано. Настало время рассказать об этом.

Каждый выбранный вами класс даёт набор из трёх **достижений**, получая которые каждую игру вы будете получать **базовый опыт**. Базовый опыт повышает базовый уровень. Классовые достижения – это одна из трёх составляющих получения опыта каждую игру, но более подробно об этом будет сказано позже. Сейчас важнее заметить, что **классовый уровень растёт за счёт повышения ваших классовых навыков**. У каждого персонажа есть **три группы навыков: основные, вторичные и меньшие**, как будет ещё описано далее.

Классовый уровень можно повышать за счет непосредственного развития навыков в течение игры. Чтобы поднять классовой уровень, нужно трижды поднять любой классовой навык. Чтобы поднять классовой навык, нужно получить в нем необходимое количество пунктов опыта навыков. Для ведущего и основного навыка - 3 пункта. Для вторичного навыка - 4 пункта. Для малого навыка - 5 пунктов. Наконец пункт опыта в навык вы получаете в конце каждой встречи если успешно применили навык хотя бы трижды. ДМ может решить наградить вас большим количеством опыта, если это кажется уместным.

❖ Если вам не нравится столь субъективный вариант накопления опыта, то просто делайте небольшие отметки рядом с навыком и следите более детализировано.

Например: Чтобы увеличить вторичный навык «ближний бой», игроку понадобится накопить ✓✓✓✓. Навык развит на 3, а это значит, что ✓ игрок получит, если 3 раза успешно поразит противника в ближнем бою или 9 раз промажет.

Преимущества от повышения классовой уровня
Каждый раз, повышая классовой уровень:

- +1 к ведущему навыку (считается основным для прочих правил);
- + к хитам, в зависимости от класса;
- Каждый чётный уровень + к **любому статусу**.

Классовые черты

Ниже рассмотрим черты, которые встречаются в описаниях классов, чтобы не повторяться каждый раз при описаниях позже.

Отличительные способности: уникальные возможности, которыми обладает каждый класс в архетипе. Выбрав архетип, можете смело записывать отличительные способности даже до того, как выберете один из трёх идущих следом классов.

Навыки: показывает какие навыки вы ОБЯЗАНЫ взять для персонажа. Обычно эти требования довольно обширны, ведь, например, в боевые навыки входит аж 9 навыков, поэтому выбрать 3 из них будет не сложно. Другое дело, если речь идёт об узких группах навыков. Вы должны выбрать 3 основных навыка (самый первый из них станет ведущим), 4 вторичных и 5 малых. Чтобы узнать, какие навыки есть, как получить специализации, и что они дают, обратитесь к следующей ГЛАВЕ 5. Сейчас вам надо отметить ограничения на свой

будущий выбор.

Бонусы к навыкам: как и прочие бонусы к навыкам, полученные от расы, предыстории и прочих возможных источников. Сложите все получившиеся бонусы и добавьте к навыкам, когда выберете их.

Ведущий навык: это самый первый и самый важный навык вашего персонажа. Вы получаете специализацию и направленность в ведущем навыке.

Хиты: есть хиты, которые вы получите сразу же на 1м классовой уровне, а есть хиты, получаемые каждый новый классовой уровень. Эти хиты добавляются к каждой части тела, как и прочие бонусы к хитам.

Адреналин: количество адреналина, который вы получаете сразу по началу боя.

Тренировки: открытые и бонусные ячейки тренировок. Сейчас вы не знаете, что это такое, поэтому просто запишите, что у вас есть, и какой есть бонус. Все эти записи пригодятся вам в ГЛАВЕ 6.

Силы: уникальные способности каждого класса. Вы автоматически получаете базовую силу и выбираете одну силу 1го уровня. Получив 3й классовой уровень, вы можете взять одну из предложенных «продвинутых» сил. Получив 6й классовой уровень – ещё одну, получив 9й – третью, и т.д. каждый третий классовой уровень. Если все силы вашего класса закончились, начинайте выбирать с сил 1го уровня другого класса вашего архетипа. Если закончились все силы и тут, то переходите на другой архетип по тому же принципу.

Как читать детали сил

***** - пункты действий, обычно так отмечается плата за активацию силы или способности во время вашего хода в столкновении. Сколько у вас всего * каждый ход вы выясните чуть позже в этой главе, в разделе статистики.

- пункты Вдохновения. Таким образом отмечается плата за активацию сил и способностей.

Активная – значит за силу нужно заплатить #; каждый класс должен платить свою стоимость, отмеченную в его таблице описания.

Дальность – буквально дальность действия силы, которую не надо кидать, а надо учитывать максимальное значение кубика стага. Какое максимальное значение стага – на столько клеток и действует сила. Заметим, что иногда кубик кидать всё же надо, но лишь в случае, когда к обычной дальности может идти некий бонус.

Зрение – особый статус при котором освещение

действует на персонажа на категорию лучше (см ГЛАВУ 8). Обычное Зрение позволит вам видеть в плохом освещении, получив малый штраф во мраке.

Продолжительная – значит эффект силы действует до конца столкновения, на 12 минут, либо пока владелец не прекратит ее действие за 3*.

Поддержание – определённое количество #, которое необходимо для того, чтобы сила продолжала работать. В какой и на какой период – описано в силе. Если в начале нового хода вы не можете (или не хотите) уплатить это значение, то действие силы мгновенно заканчивается.

Порог – защита от отмеченного типа повреждений, буквально снижает количество полученных повреждений от источника.

Нитевая – сила имеет явно сверхъестественную природу, ее можно изменять при помощи мистических навыков.

Комбо – сила может начать и участвовать в боевой комбо.

Заканчивает комбо – сила заканчивает комбо, а значит после неё в этом ходу персонаж атаковать не может.

Контратака – эту силу можно применить вместо стандартной контратаки

Ритуал – особый тип силы, которую нужно делать 5 минут (50 ходов) без перерыва (иначе всё заново, плата не возвращается), потратив при этом утроенное значение # применения активной силы, если в силе не указано иного. Каждый ритуал требует места и особой подготовки. Для проводящего ритуал важна сосредоточенность.

Действующие могут посчитать, что различные факторы окружения могут мешать ритуалисту, накладывая штрафы или вынуждая делать проверки навыков выносливости.

Кроме перечисленного для ритуала необходимые необычные компоненты и ингредиенты, чтобы призвать необычные потусторонние силы Волны или Нитей. Тирь являются универсальным компонентом, но в разных Слотах вы можете обнаружить различные предметы, которые заменяют собой компоненты определенной стоимости, при этом добавляя ритуалу дополнительные свойства. Эти предметы описаны в ГЛАВЕ 7.

Количество компонентов и их стоимости зависит от

уровня ритуала, который указан в деталях сил (вроде ритуал I – это ритуал 1го уровня). Каждый новый уровень ритуала требует компоненты всех предыдущих уровней.

Уровень 1 – 1 компонент стоимостью 10 тиров

Уровень 2 – 1 компонент стоимостью 25 тиров

Уровень 3 – 1 компонент стоимостью 50 тиров

На деле ваш персонаж вовсе не перетирает универсальные деньги в порошок, который становится компонентами для ритуала. Это значит, что он за них добывает различные предметы у окружающих, либо использует необычные свойства кристаллов тира, чтобы извлекать энергию из окружающих предметов (Нитевые аномалии применимы). Поэтому Действующие решают детали проведения ритуала в зависимости от текущей ситуации.

Быстрый ритуал – как ритуал, но делается за минуту (10 ходов).

Энергетическая – сила имеет особый тип урона, который буквально прожигает противника и игнорирует такое значение любого Порога цели, сколько **максимальное значение кубика повреждений** с энергетическим типом.



Гало

«Бриз глянул на просторы города Портала через чутко проржавевшие перила обзорной площадки. Стоя в пол-оборота, он усиленно пытался вспомнить каждое слово учителя. Сжав до хруста ножны катаны, Бриз мягко закрыл глаза и сконцентрировался: каждое его движение должно сейчас будет вести энергии в нужное русло... Все годы жизни и подготовки в Ордо вели именно к этому моменту. Здесь и сейчас!»

Также известные как маги Гало, на деле они – выходцы одного из девяти Ордо, что тысячелетия находятся между Слоёв, постигая секреты Нитей, пространств и жизни. Даже еще до того, как Девятиэтажку открыли для тысяч Странников, Гало уже переходили по Вратам Уробороса, распространяя своё учение во Внутренних Слоях. При этом практически все выходцы Ордо – жители Внешнего Слоя. Существует теория, что сами Ордо отбирают своих будущих учеников, чтобы через испытания и странствия сделать из них уникальных мощнейших Странников. Какой цели это служит: войне между Ордо, поиску Минотавра, открытию Слоя рая или ада – лишь догадки и теории.

Учение Гало говорит: чем лучше ты умеешь пользоваться клинком, чем мягче и плавно можешь двигаться, тем лучше тебя слушаются окружающие энергии. Всех своих учеников Ордо делят на три категории: у кого максимально развито духовное Средоточие в мозгу, в сердце или в желудке – от этого зависят способности и качества любого Гало.

Теоретически в Ордо могут входить множество разных учеников и Странников. Более того, на Тропах известна организация под названием Ордран, которая, собственно, и занимается изучением Слоев и промежутков при помощи сил своих учеников и наемников. Но именно Гало – истинные ученики Ордо, их стражи и солдаты.

Бытует мнение, что колдуны Гало – специально обученные солдаты, которых воспитывают прямо на виду у Серебряного Семейства. В этом есть доля смысла, ведь Гало зачастую отправляются для шпионских миссий с целью навредить соперническим Ордо.

Отличительные способности всех представителей архетипа Гало.

Нитевая грация – искусность и подвижность Гало определяет его духовную силу. Вы получаете **Координация +**, и, как выгоду от @, можете применять каждое столкновение силы архетипа Гало без траты # столько раз, сколько + в вашей Координации.

Танец битвы – Гало созданы для того, чтобы энергии струились через их удары и духовные сплетения. Раз в столкновение, достигая в сражении кубика эффекта при атаках любого вида, восполните **бросок Харизмы** Вдохновения.

Ордо – каждый Гало множество лет своей подростковой жизни посвящает обучению в каком-то определённом Ордо Странников. Вы открываете ячейку тренировок «Клинки». Также выберете одну из функций из приведенных ниже:

- **Хаос** – все заклинания из ячеек тренировок **Призыв** и **Огонь** стоят для вас на 3# дешевле, но не менее 1#;
- **Шторм** – вы можете использовать как часть комбо заклинания из ячеек **Молнии** и **Зноби**. Применяемый ранг I за 3 классовых уровня.
- **Покой** – применяя заклинания ячеек **Натура** и **Покой**, восстановите 3 хита, 1 стресс или 2 #.
- **Поток** – способность Нитевой Грации действует вполтину лучше (округлить в меньшую) на силы тренировок Солнце и Пси. Т.е. если в вашей Координации 3+, то у вас будет как бы на 1+ больше для сил архетипа Гало.

Все заклинания из соответственных ячеек тренировок считаются классовыми для вас, т.е. "Нитевая Грация" действует и на них, НО применяемый ранг I за 3 классовых уровня. Т.е. на 1-3 классовом уровне создавать "бесплатно" получится все заклинания с тренировок I ранга. Также одну из "стихий" любого Ордо вы можете заменить на Пустоту.

Оружейник

«Ни одна мишень не скроется от моего взора, не важно, в каком из миров она сейчас находится»

Оружейники Гало – это, как правило, основная ударная сила Ордо. Они чрезвычайно важны как для ведения учений, так и для боевых операций между Слоёв. Обучением Оружейников занимаются только исключительно грандмастера, главные настоятели Ордо, передавая свои знания с большим трепетом и требовательностью. Часто Оружейники становятся изолированными воинами, годами учащиеся манипулировать окружающими энергиями силой своего духа. Очевидно, что их самое развитое Средоточие находится в сердце. Существует поверие, что пока живо сердце Оружейника, будет жить и его тело.

Поскольку дух Оружейника – его основное оружие, это влияет и на его органы чувств (на шестое чувство – в том числе). Острота их зрения и слуха позволяет наносить удары не просто на большой дистанции, но и со смертоносной точностью. Их основной логикой становится вопрос: зачем мне идти к противнику, если я могу его застрелить еще тогда, когда он меня не видит. Это определяет тактику боя Оружейника, но главный парадокс в том, что они удивительным образом научились избегать **Нитевого Отторжения**, противостояние Нитей и технологий на минимальном уровне: они заряжают не дистанционное оружие, а сам вылетающий снаряд. Делать это без ошибок и вреда самому оружию – великое мастерство, которому они учатся год от года.

Навыки: 2 боевых, 1 мистический, 1 разговорный, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к одному навыку техники, манёвра и навыки нитей.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +5

Хиты каждый классовый уровень: +4

Адреналин: д8

Открытые ячейки тренировок:

Пистолеты I, Кинжалы I, Шаги I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 1

Силы Оружейника

Базисная - "Время Пуль"

Как выгода @ за 5# сделайте один удар с обычной стоимостью в *, поразив 2 цели +1 за каждые 3+ в Координация+Чутье персонажа в пределах дальности оружия.

1й уровень:

⇒ **Серпантин** (5#, комбо) – используя свои техники движения, Оружейник изменяет баллистические свойства выпускаемого снаряда. Делая дистанционную **не Нитевую** атаку, вы можете заявить эту силу – атака снижает уровень укрытия на **одну градацию** (было полное – стало частичное), а если его нет, то вы получаете малый бонус на попадание. Также данная атака наносит дополнительно **+д6** повреждений.

⇒ **Дозарядка** (5#, Нитевая, комбо) – атакуя, Оружейник концентрируется на энергии вокруг, сводя их в заряд на кончике

выпускаемого снаряда. Делая **не Нитевую** дистанционную атаку, сделайте ментальное действие одного из навыков шестого чувства. Ваша атака наносит дополнительно **+д8** повреждений этим типом энергии.

⇒ **Движение бритвы** (5#, комбо) – Оружейник использует преимущество своей боевой техники, чтобы мгновенно разорвать пространство между собой и противником. Эта сила применяется **только** как продолжение комбо **ближнего боя**. **Вы моментально рвете ближний бой и отодвигаетесь на столько клеток/метров, сколько + в вашей Координации.**

3й уровень:

1) **Восходящий дракон** (5#, заканчивает комбо) – воспаряя над противниками, Оружейник обрушивается на них ливнем из свинца. **Требуется одноручное стрелковое оружие в каждой руке.** Вы делаете акробатический манёвр, чтобы оказаться на возвышении, над противниками (иные силы и способности, позволяющие оказаться «**на возвышении**» – применимы), после чего падаете в клетку под собой, нанося атаку всем противникам вокруг на дистанции броска кубика **Чутья**.

2) **Свободная поездка** (5#, Нитевая, комбо) – вскочив на тело противника, Оружейник передвигается по полю боя, словно всадник апокалипсиса. **Уронив** противника, сделайте по нему атаку ближнего боя как часть комбо. Атака не наносит урона, но вместо этого вы скользите вперёд на противнике на бросок **Чутья** в клетках.

3) **Божественный быстрохват** (заявляется в самом начале хода, 10#) – вы тут же наносите дистанционный атак за каждый + Чутья без обычной стоимости в *, после чего ход сразу заканчивается.

Латник

«Скала, гранит которой у тебя нет шанса перегрызть»

Логично, что Латники – кодовое название рыцарей Ордо, которые обучаются для двух целей: защиты самого убежища Ордо, а также наставления юных Гало. **Посвященные-в-Латы** являются преданными стражами Ордо, отправляющиеся путешествовать по Слоям с определенной миссией, наставлением или неким испытанием, которое должно открыть в них новые таланты. Не все Латники способны свободно путешествовать по Слоям: некоторые из них не столь одаренные Странники, подобранные Ордо по той или иной

причине. Из-за отсутствия навыков ощущать Волну, они способны к переходам лишь с чужой помощью, а потому в основном живут в Ордо, ведь больше им некуда податься. Иные Латники наоборот видят смысл своей жизни в вечном путешествии: чтобы стать сильнее, постичь пути древних, или увидеть границы самых дальних Слоёв.

По большому счету Ордо лишь учит их защищать. Как именно это делать – совсем другое дело, для Латников – даже творческое! Вопрос о том «кого» защищать – тоже дело личное. Однако уже упомянутая преданность нередко все равно остается на первом месте. При этом большую часть времени Латники проводят в медитации и познании глубин собственного я путем чтения и тренировок. Ибо для многих в Ордо Латники – символ надежности, силы и непоколебимости. Если вам нравится концепция мудрого учителя, сенсея, способного поддерживать и защищать команду, то класс Латника для вас.

Навыки: 2 боевых, 1 разговорный, 1 знание, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к двум боевым и одному знанию.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +7

Хиты каждый классовый уровень: +4

Адреналин: д4

Открытые ячейки тренировок:

Доспехи I, Покой I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 2

Силы Латника

Базисная - "Боевая адаптация"

За каждые 3+ в Скорости+Эрудиция раз в день восстановить д12 доспешных хитов.

1й уровень:

- ⇒ **Стойкость гор** (4#, контратака) – Латник, закрывший собой друзей, сделает все, что противник не прошел. Если противник, стоящий рядом с вами, делает атаку по союзнику рядом с вами, то вы можете активировать эту силу, чтобы нанести данную контратаку. Либо если противник стреляет в союзника рядом с вами, то вы принимаете на себя удар вместо союзника. Это работает даже против атак по площади. При этом вы получаете малый бонус к интуитивной защите.

- ⇒ **Связующая Нить** (4#, Нитевая, 4*) – Латник хватает цель в районе раны, погружает руку сквозь кожу, связывая рану живительными Нитями. Союзник рядом (или вы сами) восстанавливает бросок вашего кубика **Эрудиции** хитов в одной части тела.

- ⇒ **Биострата** (4#, комбо) – Латник интуитивно разделяет в себе запасы энергии Нитей из Средоточия в желудке на конкретные действия, позволяющие ему двигаться со стремительной точностью. Эффект зависит от того, с каким оружием в неосновной руке вы стоите:

- щит – проводите атаку щитом, на попадание отталкиваете противника на клетку, разрывая ближний бой, если таковой имелся;

- второе оружие – вы делаете атаку как часть комбо, но вместо повреждения при попадании цель получает малый штраф к интуитивной защите на ход;

- двуручное оружие – вы можете заменить один из кубиков повреждения оружия на ваш кубик **Координации, перекидывая все выброшенные на дайсах единицы повреждений.**

3й уровень:

1) **Нитевый щит** (4#, 5*, Нитевая, поддержание #) – наполняя воздух вокруг себя энергетическими Нитями, Латник защищает себя мистическим щитом энергий. Когда противник атакует вас, то получает бросок вашего кубика **Эрудиции** повреждений. Если при этом применяется Стойкость гор, то вы наносите **Эрудиция+Харизма** повреждений.

2) **Подкожные Нити** (4#, 5*, Нитевая, поддержание 2#) – Латник пропускает через свою кожу множество энергетических Нитей, делая её тверже камня. Вы получаете **Порог 15** от любых повреждений.

3) **Самозаживление** (ритуал I, Нитевый) – Латник пропускает Нити из Средоточия в желудке к своим ранам, вправляя вывихи изнутри. Избавьтесь от одного за каждые 5+ в Тело+Нити из имеющихся последствий ранений, критических ударов или прочих сильных ран. Персонаж больше не страдает этого штрафа. После этого восстановите 2д12 хитов.

Маг

«Объективно говоря, план пахнет горелым. Может, не будем перемещаться в Слой, где коренные жители – мутанты-каннибалы? Меч у меня, конечно, при себе, но уж лучше огненный шар, чем пару кило металла»

Магами принято называть всех прочих учеников Ордена, которые не смогли стать ни Оружейниками, ни Латниками. Можно смело сказать, что это – среднестатистические Странники, которые попытались прыгнуть выше головы, взявшись изучать и древние фолианты, и развивать Средоточия, и практиковаться с оружием. В итоге их принято называть не дилетантами, ни неофитами, а именно магами в память о сказочных плутах-волшебниках. Само собой, некоторым не нравится это звание, кажущееся ироничной насмешкой над тем, чем они могли бы стать. Но по правде Маги – куда более могущественны, чем они иногда думают. Их средоточие в голове способно обрабатывать информацию с большой скоростью и точностью, превращая их в аналитическую машину Ордена.

Только те, кто действительно смог разглядеть в своих способностях уникальный талант, способен набраться смелости, чтобы отправиться в странствие по Слоям в поисках еще большей силы.

Если вам нравится такая концепция плутоватого Странника-колдуна, то Маг – ваш выбор.

Навыки: 5 мистических, 2 разговорных, 2 ухищрения, 1 боевой, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к трем разным мистическим навыкам.

Ведущий навык: должен быть мистическим.

Хиты на 1м уровне: +5

Хиты каждый классовый уровень: +2

Адреналиновый порог: д8

Открытые ячейки тренировок:

Зависит от выбранного Ордена

Хаос – Огонь I или Зов I

Шторм – Молния I или Знобь I

Покой – Пустота I или Натура I

Поток – Солнце I или Пси I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 2

Силы Мага

Базисная – Боевая медитация (ритуал I) – выбранное не механическое оружие становится источником колдовства с +d12 на дальность, любой удар или колдовство с этого оружия сдвигает цель на 1 клетку/метр.

1й уровень:

- ⇒ **Два ума** (активная, Нитевая) – Средоточие в мозгу Мага работает как второе сознание во время колдовства. Когда вы применяете силу с ячейки тренировок, примените магический навык без траты *.
- ⇒ **Как говорит Учение** (Нитевая) – Мага долгие годы учили истинным силам Ордена, и теперь это дает свои плоды. Когда вы колдуете с ячеек тренировок, первые уровни которых некогда были открыты от Ордена, то вы тратите на # меньше на активацию.
- ⇒ **Контрзаклятье** (активная, Нитевая) – Маг умеет не только мастерски творить заклятья, но и столь же умело разрушать их. Если кто-то на линии видимости Мага колдует заклинание с доски тренировок (не уникальную силу), то вы можете активировать эту силу. При этом киньте **Координация+Нити+d12** на дальность. Если вы достали до цели, то потратив больше #, чем противник, вы отменяете эффект его колдовства.

3й уровень:

1) **Насыщение** (активная) – объективно оценивая своё достижение, Маги всегда знают её истинную цену. Восстанавливая # любым способом, восстановите дополнительно бросок кубика **Эрудиции #**.

2) **Отвод** (активная, Нитевая) – Нити Мага являются его вспомогательными руками, которые могут телекинетически помогать союзникам. Если на союзника в пределах видимости наложен некий статус, киньте **Координация+Нити+d12** на дальность. Если вы достали до цели, уровень статуса уменьшается на 1. При 0 статус не имеет эффекта.

Мистер

Знак Древних: + Харизма, раз в час восстановить бросок Тела #.

Глаз Истины: Эрудиция может заменить любой из дайсов восприятия и шока реакции. Персонаж видит Астрал без проверок.

Рука правосудия: первое попадание в бою игнорирует броню, любые Барьеры или защитные свойства. Руками можно касаться Астрала.

Чистильщик

Навыки: 3 боевых (один из них обязательно должен быть маневром), 2 социальных, 1 любой.

Бонусы к навыкам: +1 к дальнему бою, увороту, акробатике.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +4

Хиты каждый классовый уровень: +4

Адреналин в начале боя: дб

Открытые ячейки тренировок: Пистолеты I, Шаги I, Образ I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 1

Силы Чистильщика

Базисная - "Разрывные" (5#, Нитевая, мгновенно)

Ваш выстрел наносит дополнительно дайс Харизмы повреждений и половина этого дайса наносится по всем клеткам рядом с целью.

1й уровень:

"Глаз орла" (5#, мгновенно) - ваш выстрел игнорирует все прикрития и вы получаете дайс Чутья на бросок атаки.

Паладин

Навыки: 2 боевых, 2 мистических, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к ближнему бою, печати, изгнание.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +6

Хиты каждый классовый уровень: +5

Адреналин в начале боя: д4

Открытые ячейки тренировок: Доспех I (дважды), Солнце I

Дополнительные ячейки: 1

Влияние на Приют: 1

Силы Паладина

Базисная - "Призрение"

Раз в столкновение когда товарища рядом бьют, за 3* вы можете принять бросок Тела урона на себя (не сокращается ничем). После этого восстановите 3#.

1й уровень:

Каратель (3#, -1 заряд или шаг @, Комбо) - +Харизма повреждений или 2 дайса Харизмы повреждений, если цель мистического происхождения.

Знак дружбы (действие характера, 4#, как выгода @)

- коснуться цель и выбрать: в столкновении следующие повреждения по цели сокращаются на бросок дайса Харизмы ЛИБО тут же исцелите цель на половина броска дайса Тела (округлять вниз, минимум 1).



Чистильщик

«Нет, дружок, ты можешь лаять и скалиться, как это и полагается хорошим демонам. Но я все равно прихлопну тебя. Потому что могу и мне это нравится!»

Мистеры Чистильщики отличаются от своих коллег специализацией в нанесении увечий, не зря позывные для них выбираются из имен хэви-метал исполнителей и главных героев их творчества (вроде мистер Осборн, мистер Хэллоуин или мистер Мэйсон). Чистильщики чаще всего легко вооружены и не носят тяжелой брони. Мобильность и быстрота для них – самое важное, ведь зачастую им приходится сражаться с порождениями Хаоса в узких пространствах или даже подземельях, кишящих нечистью и нежитью. Конечно, как и все смертные Чистильщики испытывают страх, но эти Мистеры выбираются Трибуналом специально среди тех, кто мог бы стать настоящим охотником за чудовищами, а затем им остается вложить в руки лишь пистолет, и показать их район для наблюдения.

Выберите Чистильщика, если хотите сделать своего персонажа охотником на демонов, работающего на правительство между миров и способного зачарованными пулями сразить любую тварь.

Выбрать Навыки: 3 боевых, минимум 1 маневр, 2 социальных, 1б. *1 маневр*

Бонусы к навыкам: +1 к дальнему бою, увороту, акробатике.

Ведущий навык: должен быть боевой.

Хиты на 1м уровне: +4

Хиты каждый классовой уровень: +4

Адреналиновый порог: +3, адреналиновый предел +1 *46*

Открытые ячейки тренировок: Пистолеты I, Шаги I, Образ I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 1

1й уровень:

- **Астральное серебро** (2@, дистанционная, мгновенная, 4#) – снаряд выпущенный из фирменного оружия Чистильщика моментально приобретает оболочку из энергетических Нитей. Выстрел сокращает

значение Барьера или границу брони на k12 (ниже 0 быть не может). Укрытые мистикой считаются без эффектов, а существа с Нитевым не могут регенерировать до конца Столкновения. Этот выстрел не может быть усилен энергиями.

- **Глаз орла** (5#, дистанционная, мгновенная) – ничто не скроется от мистического зрения Чистильщика, если он решил расправиться со своей целью. Игнорируйте все препятствия для выстрела (не дают штрафов), а бонусом к броску атаки добавьте Чутье.
- **Карающая длань** (###, 4@, комбо, Нитевая, мгновенная) – на несколько секунд Чистильщик становится воистину живым орудием воли Трибунала, рассекая саму ткань мироздания. Сделайте очередную атаку. Вы можете перекинуть любые кубики атаки, но лишь раз. Если попали, то получаете кубик Харизмы бонусом к повреждениям.

3й уровень:

1) **Клетка** (5*, 5#, Нитевая, поддержание ###) – вы создаете клетку из Нитей вокруг персонажа радиусом в максимум его Нити. Все враги внутри клетки получают статус Медленно II и должны пройти шок духа против сложности 15, чтобы выйти. Все стрелковые атаки против целей в клетке для Чистильщика идут со средним бонусом.

2) **Рикошет** (4#, 4@, дистанционная, мгновенная, Нитевая) – Нити персонажа управляют полетом выпущенных снарядов. Произведенный выстрел (вместе со всеми эффектами) распространяется на 3 цели, которые находятся в пределах дальности стрельбы. На каждую цель отдельный бросок атаки.

3) **Сезон охоты** (физическое действие, 4#, 3@, поддержание ## и физическое действие) – погружаясь в боевой транс, Чистильщик больше не замечает ничего, кроме своих целей, словно оказался в жутком мрачном кровавом тире. Пока активна эта сила, персонаж получает средний штраф на защиту, уворот и блокирование, но малый бонус на стрельбу, повреждения со стрельбы, средний бонус на навыки выносливости, и игнорирует большой штраф на стрельбу с двух рук (даже если в них оказывается 2 автомата).

Бонус - "Разрывание" 5#, Нити, + 10% повр, 1/2 по силе Чистильщика цели рикошет.

Паладин

«Ты можешь идти: дверь не закрыта. Только вот для начала тебе нужно рискнуть пройти мимо меня».

Мистеры Паладины призваны Трибуналом среди тех личностей, которые испытали некое жуткое потрясение в своей бывшей жизни. Это может быть некая потеря или тяжелый моральный выбор, который, однако, не сломил будущих Мистеров, а научил тому, что закон всегда будет сильнее Хаоса. В Паладинах объединены идеалы защиты обычных горожан полисов между мирами, а также учение об опеке бионтов в Слоях. Паладины следуют своим принципам согласно строгому догмату своих повелителей, называя свое служение Бдением. Имена для таких Мистеров выбираются из названий музыкальных групп, исполняющих музыку в стиле пауэр-метал (Мистер Виш, Мистер Вульф, Мистер План и т.п.). Паладины отличаются знанием толка в защите как себя, так и окружающих. Чаще всего они – воины (порой в прямом смысле в сияющих доспехах) крепкого пошива, не идущие на уступки перед лицом опасности. Они – факелonosцы в мире мрака и смерти.

Выберите Паладина, если хотите сделать своего персонажа идеальным защитником команды, способного уверенно нести щит, или самому стать таковым.

Выбрать Навыки: 2 боевых, минимум 2 социальных (не ухищрения), 2 мистических.

Бонусы к навыкам: +1 к ближнему бою, печати, изгнание.

Ведущий навык: должен быть боевой.

Хиты на 1м уровне: +6

Хиты каждый классовой уровень: +5

Адреналиновый порог: +1

Открытые ячейки тренировок: Доспех I (дважды), Солнце I

Дополнительные ячейки: 1

Влияние на Приют: 1

Силы Паладина

1й уровень:

- **Каратель** (4#, @, @, комбо, мгновенная) – во имя правосудия и защиты своих убеждений, Паладин обрушивает силу своей

Интегри: ТРОПЫ – рабочая-версия | 2016

души на врагов. Добавьте половину броска Харизмы как бонус к повреждениям, либо ~~полный бросок~~ 2х Харизмы, если цель применяла мистический эффект в прошлом ходу или два кубика Харизмы, если является бездушной (нежитью).

- **Связь Знаков** (действие характера, 4#, Нитевая, поддержание #) – со скоростью мысли Паладин рисует в Астрале символ связи душ между собой и целью, сковывая ее ответными обязательствами. Дальность равна максимуму Харизмы. Одна цель получает малый штраф на все атаки, направленные не в персонажа, и, даже если делает это, получает Тело повреждений. То же самое случается если цель выйдет за границы эффекта силы.
- **Знак Дружбы** (действие характера, 4#, Нити Паладина опекают товарищей от ранений, проявляясь в виде защитных экранов из древних символов. Нужно коснуться цели. Выберите одно из двух: сократить следующие повреждения по цели до конца Столкновения на бросок Харизмы (при этом сам паладин получает половину этих повреждений), ЛИБО исцелить цель на половину броска Тела (всегда округлять вниз, но минимум 1).

3й уровень:

- 1) **Аура опеки** (действие характера, 4#, Нитевая, поддержание #) – сила духа Паладина охватывает его товарищей, вселяя в них уверенность и отвагу. Дальность равна максимуму Харизмы. Все товарищи в дальности действия силы получают бонусом кубик Воли Паладина на все шоки или навыки их заменяющие.
- 2) **Серебряное оружие** (5#, заканчивает комбо ближнего боя, мгновенная) – Паладин призывает на помощь силу символов, которыми его клеймили как Мистера, обрушая их мощь на врагов. Попадая в цель, распространите удар на радиус 1, подкидывая и роняя врагов, нанося им Нити повреждений. Себе нанесите к12 повреждений, а союзникам в радиусе добавьте выпавшее значение к защите на один ход.
- 3) **Спаси и сохрани** (физическое действие, 4#, @, @) – Паладину дорог каждый товарищ, поэтому он не может позволить никому из них пасть от врага. Если друг потерял сознание от ранения в прошлом ходу, переместитесь к нему на бросок Харизмы и клеток. Если можете коснуться, то излечиваете на результат движения хитов и приводите в себя.

Ведьмак

«Я предлагаю тебе зелье Нюхача. Оно сделана из слюны тэрионской трахеи. Отличное средство для обострения чувств. На крайний случай могу предложить порошок Алег-Дар, чтобы унять боль после укусов. Твари, на которые вы охотитесь, опасные».

Ведьмаки и ведьмы среди Мистеров встречаются более редко, чем остальные типы. Очевидно почему: Трибуналу необходимы мечи и пистолеты, чтобы защитить города бионтов от нечистой силы. Редко когда есть необходимость в этой самой нечистой силе, чтобы сразить большую опасность. Но, тем не менее, иногда такое случается, и тогда Мистерами становятся те, кто ранее противостоял Трибуналу. Неважно, стал ли персонаж Ведьмаком по своему желанию, либо же его клеймили насильно, теперь его кусочек Приюта – это его магазин с разными найденными приспособлениями, тирами, зельями, и многим другим. Ведьмаки – это «официальная» версия Синих Огней от Трибунала, которые располагают вход в магазины Ведьмаков в наиболее удобных для Странников местах, а из-за их отношения к «изначальным» паранормальным силам, таким Мистерам выдаются позывные под вдохновением от фольк-металла, баллад, романсов.

Выберите Ведьмака, если хотите влиять на своих товарищей путем сотворения различных «диких заклинаний» и при этом иметь возможность открыть свой магазинчик между мирами.

Выбрать Навыки: 3 мистических, минимум 1 разговорный и 1 знание, 2 боевых.

Бонусы к навыкам: +1 к краске, печати, изгнанию.

Ведущий навык: должен быть мистический.

Хиты на 1м уровне: +5

Хиты каждый классовый уровень: +5

Адреналиновый порог: +2

Открытые ячейки тренировок: Покой I, Нитевое оружие I

Дополнительные ячейки: 1

Влияние на Приют: 2, также у вас есть магазин – часть Приюта, куда заглядывают другие Мистеры и Странники. Вы можете перемещать туда любые предметы на продажу, но вернуть предмет назад уже будет нельзя (поможет лишь сила Перманент Искры Гнева).

Силы Ведьмака**1й уровень:**

- **Эссенция** (###, Нитевая, мгновенная) – Ведьмак вкладывает в свои заклинания щепотку своей души и бесцветные нити чистой энергии. Применяя заклинание с доски тренировок, используя эту силу, вы перемещаете все цели на половину броска Нитей, при этом можете уронить цели, либо поднять их, если они уже лежат. От падения спасет шок реакции со сложностью 6+максимум Нитей персонажа.
- **Нюх собаки** (###, мгновенная) – интуицию торговца ничем не сбить. Перекинуть любую проверку социального навыка.
- **Зелья** (Ритуал ?) – пояс Ведьмака завешан множеством мензурок из тиров, которые заполнены энергиями разных видов. Вы сами выбираете ранг ритуала. Какой ранг – столько в три раза больше целей в Столкновениях вы можете выбрать. Активация зелья происходит за физическое действие. Расстояние равно максимуму Тела. Зелья действует на количество ходов по максимуму Эрудиции. Зелье дает либо +/-2 к защите, либо +/-2 к атаке, либо сдвинуть на 2 клетки, либо наложить состояние Пламя I. Чтобы сбросить эффект зелья цели надо сделать шок реакции со сложностью 9. Если ритуал провести еще раз, то все предыдущие «заряды» исчезают.

3й уровень:

- 1) **Выжимка** (###, 12 минут работы) – Ведьмак разбирает любой мистический предмет или достает внутренности паранормального существа в поисках тиров. Вы уничтожаете мистический предмет (Нитевый или артефакт) весом минимум 3 или уничтожаете 3 тела средних мистических существ, чтобы получить к12 тиров.
- 2) **Гекс** (4#, @@, действие характера) – Ведьмак призывает всю злобу духов местности, чтобы поразить саму душу врага. Дальность равна максимуму Нитей. Цель получает состояние Проклятье I за каждые 3 классовых уровня Ведьмака.
- 3) **Колдунский блюз** (3#, быстрый ритуал I) – Ведьмак начинает петь мистическую песню, увлекая духов местности в удивительных хоровод. Персонаж узнает по возможности наиболее безопасный путь к месту перехода, Синим Огням и мирным сущностям Тропы. Духи могут общаться.

сделать
базовый
сильней

Номад - изнанки миров и городов Троти. Разношерстный клан плутов, для Троти стала родным домом. Менсиуровские кланы, но состоящие из разных "народов" и биомов, и являются потомками древних соперников Семейства.

> Пленбел: скорость +, как выгода адреналина выиграть d12 и столько плетом в ход инкор спонсой местности или столько плетом можно пройти в скрытности, не красясь за 1/м.

> Традиции: Кинематика I, ударяя из тени, вы максимизируете 2 дайса, а не 1

> На ходу: м.б. на открытие зоников и с.б. на снятие мобов ловушек (от мн и симметризации до оселения). Добиваясь эф-та в снятии ловушек или вскрытии зоника, отхоу. от дайса, чтобы ~~вы~~ восстан. или #

эки: Следырит	защитник: Пополнитель	тактик: Трагизмател
требования: 2 воин, 2 плет, 1 м.б. зн., 1 мобой	3 воин, 1 ухисц, 2 мобой	2 мист, 2 ухисц, 2 мобой
блиц: +1 блиц. зн., атактика м.б. на воспр.	Нобандитизм, запиривание, крепостная выдержка	+1 скан, спиритизм, атака блиц. зн.
единый навык: мобой бой	бл. бой	мистик: скан, зов или охри
силы на 1 м.ур: +5	+6	+4
силы на новых уровнях: +5	+5	+3
адреналин на каждый ход: +2	+3	+3
тренировки: фл. мочи I, монстры, антагонист	дропери I, трюки, Эпиктика-мист	пыла I, почой I
дополнительные навыки: 2	1	1
лишние на Троти: 2	1	2
адовая сила: инстинкт охотника - за 4+ в шор + 4 м.б. видет на логично дайса, получив с.б. на чтение следов, улавляя природу существ и их тело.	"щучья плетом" - колю, при чорге плетом за 4# цель выдает мот реак или духа чтобы не слом. на бросок шор. или не получить м.а. на ат не по РС. Если Эрд + Коор = 5, то сила стоит 1#	"хрустальный шар" - рит., рит. хруст I за к. 3+ в Кини + 4т. За к. рит. задает Фмг вопрос, а он ответит да/нет.
или Трама: "Криоверт" - если в шор + итм. есть 5+, то атакуя с 2 рик потратит 5# и все кубы повр. убив. на мот	"Фосфорность" - колю, если мило + итм = 4+, потратит 4#, и цель слезается на клетку, мило обязана атаковать РС в свой ход, не важно попал ли ат.	"Мечи Древних" - Кинт, если 3# 3# Кини + итм = 5+, то цель выдает мот духа, со сл. 6+ и шипит, чтобы не отступить на бросок итм. колю, потерев в 2 м.б. в сл. ход.
Плюс охотника - если 4т + Воля = 5+, то за 5# (по фл. 2#/х.) мобой атакой в процедуре нанесим +6	"Отвод" - колю, если шор + Эрд = 6+, то получаю повр. слезет на бросок шор, хруст 4#, мило половина этого зная повред. получит враг	"Омут Безмолвия" - Кинт, за 3#, если Кини + Коор = 5+, то даст. мот. ат. на 6+ итм повр. и цель приобл. на зная, выборы. на Кинт.
Маскировка - если шор + Эрд = 6+, то за 5# получить сред. прикр. и вложить навыки. на 1#		

DATE DATE
Класси суремна

8 Сурем (воин) - великие проявители, это

9 Колдун, и источник необычных Исти,

10 но силу своих Эсперов. Они учатся

11 контролировать эту силу, чтобы не

12 разорвала ею на части. Суредет мча-
ми и воинами Энергий

Архонт (защитник) - аватары божествен-

ных Существ, люди, которые позволяют

Существом Торафра частично замкнуты

и не мала, или же наоборот обратиться

частично в нечто совершенно иного
Появля. Архонты - священные Калескины
через сияющие.

18 Танмендрис (танки) - посвященные в

19 такие Эсперс Стрилон, вооруженный

20 особые революционеры на 3 патрона. Стрилон

Экстремистские преступления, он призывает
смерть из сил Эсперс, либо, разрушая

травм реальности, призывает самого
Эспера.

DATE DATE
И порой Эсперы доходят до предела...

Свет Тени

8 Существа Торафра

9 1) Сол
2) Ветер

10 3) Огонь
4) Вода

11 Существа Обиена

12 1) Аэра
2) Торафра

13 3) Аур
4) Вела

14 Существа Бахыра

15 1) Шива
2) Чибра

16 3) Кова
4) Левифан

17 Свет Тени - это часть колдунов -

18 - призывателей, и, хотя они этого

19 или нет, но свяжутся с Эспером в край-

20 ней угрозы. Они - аватары, проводники

космической сил, свет мощи Великого

существ, отбрасывающих лишь тень сил
на своих посредников. Свет Тени не ста-

новется просто так. Они избранны богами

Способности суждения

Символи-матрировки веры / Символи

бюджетные потребности - выбор типа бюджета

сварочный - износостойкий

Конспект: Свет Тени, (сюрприз), DATA DATE

Сила изначального творения, дарованная
нижним серебрян, 2 дьво, вселенский

Энер, существо Топека, гаровом выписки

10. Ученые. Этой силой будем творить.

для Катерины, и теперь стала нем, что

мы знаем, беднее вокруг себя.

Взра́мни ~~на~~ ^{на} спасе́ния сво́его наро́да и

14. 15. по переноске в именительном падеже

16. Автора бэз сям беларус Востр^а Спармак
Мурз

мс в барьер, что доказано опытным

мужья от Троицы. Тело было 2 и концы

из них собралась в Эспера, бонусное

изучаю, как оно ~~изменяется~~ ^{изменяется} велико,

поднос. Кем била суресна бонина

вместительности - вопрос исследований

Мастеров, Мироб, Того, Тундунана, Сюре, ;

они-это все Прона, но большинство людей об этом даже не слышали.

Сердце: кровв: темн+, зор 5# & d12 hP, ризу дейст
Семейство: +1 Реп., м. тратить в зор. асире или +1 Реп. если урост тав
Альфа: -1 РсЗ - 5# d12#, - время войны и м.м. на листину

Полководцы	Бессмертный	Церофант
3 боевика, 2 зк., 1 раз	требование в выборе навыков	3 сол., 2 мст., 1 бое.
академ. зн., дит., выдержки	базисы и навыки	бшт. зн., почат., зов
социальной	крепость, бл. бой, дура	мст.
+5	бедущий навык	+4
+4	басовой	+4
+3	хиты на 1.и уровне	+2
доспехи I, др. мечи I, ЭХО	хиты канонный массовый уровень	пропософ, киники
2	адреса иновое шоп	мст. и др. бое (раз)
Лесна (актив., Кет.)	открытые ячейки тренировок	дрессис (ритмиче, Китевой) - 13 раз
дист. мон. ат. (Кити + d12),	последний герой, котаны	зак. ат. с бй, исп. заряд на перебор
повр. Кити + d4 и подтмч.	дополнительные ячейки	куд. Китевой силы или мст.
на речу м. d12 в дистан.	Сила ринга I	спинна (речотб, дит. др.)
Построение (акт.)	Узлы ринга * #, касание	Трипарна (бесстрашный ритман I)
бросок кармизин. дрм.	объемные дротвоя или ср. ич.	бшт. зн. (12 лок.), зак. чон. с 9 ти
Волн. коннх. цисей	на Лобье броски. Кто нанес	+ нр = свои Кити + бшо цули
Кити - боевца или алевц.	1й удар, мот +	- 1 травма + зн. Кавака
м. дейст. на себя и своих,	Исвой щит (акт.)	Кебесная Кузня (актив., Кет.)
кучно возр. мст. на зх.	принятие d12 dmp а себя в	дист. мон. ат., дрм. дб + Кити,
	предлах мотс Волн от	5* 3#, подрус 1, Сили китрант
	1 исток, затем на коз	моп тела 13 атаны и на прован
	+ dmp в поновичу полсч. урона	повр. = дрессис дб + Кити
	> прикрывать м. т. Исвдоу	АБО МОКИ
	цисв	> вне боя исп. как портатив-
		ная кузня предметов

Спираль

Страница 112

Концепт: Спираль (архитектурный)

Быть может самые изощренные и
мощнейшие существа ТРОПЫ, I
представляют собой хранилище энергии
или... или все сдвинутые к центру
силы обитая нашей вселенной. Дело
в том, что каста Спираль - это народ
вне парадигмы ТРОПЫ. Они - люди, но
способны перемещаться различными
способами. Они не воят, Ничи, а вы-
траивают их в новый порядок,
словно встраивают в парадигму,
лучше обрешет энергии. Это позво-
лит им, сконструировать реальность
под себя или или народ, излучая
твердые возможности и представляя
качество энергии.

Может ли существовать, что такое
их подвигаются и не может.

Способности архетипа

DATE DATE

Спираль / обратная парадигма / обр. парадигма
8 - влияние на перевод, изменение энергии
применение мист. символов

Исходит - видение существности вещей и из-
менения этой сути, изменение внешнего на-
мат.

Процесс + # за Валу и формальность соз-
дания архетипа.

DATE DATE

Красочная сурсина

Античность – унылоситиш миром и

сториюватим проступаюва, Оки

верти тконы реалиности, мемориру-

юта, и превращают внаов в Чувово

кашу, кос-на контурируа аориваюно

реальность вопру себя.

Матер — повелити, матерей, исти-

ны оесимиш и краитиш проступа-

ства, она способи анутилоски вух-

оа, созоравать проворди и влиаю на

ишнниа модий. Оки-истишное краи-

нни миром.

Возвнни

Восхоридиш — амаюродноч философи,

Следующие собственноту курти; в поакоа

курти и древниа амаювони, вроде Чифа-

ришка. Скоридиш новии уровниа они

длают новии маа и ешаа бес-

кожнноти оромис пар поакоа

рестворитая в ней

Саме Историю теорий с тоа, как по-

являюта Сиром. Некоторые гово-

рют, что это люди, которые слонни

вырватся из безудни миром, поаки-

нув сирти Истии, сирдвир не зовит, а

напривит. В этом смысле она вноа

могут оаютаеа инкарнациями дуром

или оаисе оаюнов, зовитиш в оредно-

ти. Другие сиромот, что Сиром-

- это люди амаюаи, а слонни пер-

ясти амаюаиш иримниш вобраа

поаоааиш в Истивую лавдую С

оуной сторони тааи амаюаиш

амаюаиш востречоааиш и оаисе и

безудни, таа что верши эти оаюаи-

тааиш. Сирдвир моди Сиромни не го-

ворат о своей инкарнации, но они моао

что поакиш оаиш. Лишь поакиш

сознания в вечность.



Химера

«Токи сжал амулет в своей лапе и почувствовал, как Искра звенела в унисон его сердцу. Нет, даже его душе! Парень со скорбью в глазах потупил взгляд, который невольно упал на отражение в воде. От собственного вида ему стало тошно: получеловек-полужверь, части тела были покрыты шкурой, из иных торчал металл и куски оружия. Но эта сила была ему нужна. Чтобы выжить, он должен был принять своего зверя»

Химеры представляют настоящий парадокс Слоёв - Странник подбирает кусочки каждого мира, через который прошел. Теория обмена материи действует на них в полную силу: их тела частично формируются при переходе, в зависимости от каждого Слоя. Химеры учатся использовать эту особенность в плюс себе: изменяясь с реальностью, они могут изменять и её. Вполне вероятно, что легенды об оборотнях (а

может, и некоторые оборотни в определенных Слоях) произошли именно от Странников Химер.

Являясь олицетворением закона перемещения, Химеры сами следуют закону равноценного обмена, словно легендарные алхимики из некоторых Слоёв: они преобразуют форму материалов, сливая их воедино или рассекая, словно скальпелем. Важно то, что своими способностями Химеры никогда не могли создавать что-то новое, зарождать жизнь, хотя многие ученые из их рода пытались изучать силы Тёмного Хаоса и «кукольную магию». Само собой, целью многих является Минотавр. Ведь кто знает, возможно, это он так влияет на Химер.

Отличительные способности

Переформирование – оторванные от законов материи многих Слоёв, Химеры сменяют свою форму, словно вторую одежду.

Вы получаете **Интеллект** + (без развитого интеллекта Химеры не смогли бы контролировать изменения своего тела, не говоря уже о сложном контроле многих способностей), а также выберите **одну** из форм, приведенных ниже - вы можете обращать части своего тела в

звероподобные аналоги; количество частей тела, которые вы можете изменить, равно + в **Интеллекте**:

- **Дозорный Снов** - голова дает переброс проверки, связанной с Ид; лапы дают возможность парить, а не падать с высоты (нет повреждений, помощь в преодолении препятствий); ноги дают малый бонус на акробатические маневры; тело игнорирует яды в воздухе и прочие загрязнения.
- **Эфирный хищник** – лапы дают природное оружие (за 4* на Тело+д8 урона), ноги – малый бонус на навыки манёвров, голова – к интуитивному восприятию;
- **Астральный сталкер** – лапы дают малый бонус к скрытности, голова - к любому навыку в слежке и Зрение I, торс – к воровству, ноги - к скрытности..

Внутренние пространства – *плоть для Химеры есть лишь контейнер его духа.* Вы получаете доступ к **5 ячейкам** для предметов прямо в своём теле. За 3* вы можете достать хранимый предмет или убрать любой предмет в руку.

Отработка – «топливом» для способностей Химер может стать не только их кровь. **Один раз** в столкновение за 7* вы можете поглотить тело (не предметы) противника в **предсмертном** состоянии.

При этом вы восстанавливаете бросок кубика **Нитей** хитов и бросок кубика **Тела** Вдохновения.

Сплайсер

«Прах к праху»

Как только не называли Сплайсеров другие Странники: убийцы, маньяки, безумцы, деструкторы – все названия верны. Единственной их целью существования является разрушение и хаос, которые могут принести разрушение самой реальности. К счастью многие из них осознают, что рассечение материального пространства вызывает слишком многие бедствия в виде пространственных аномалий, временных петель и нарушения пространства. При этом Сплайсеры столь же умны, сколь и прочие Химеры, что не удивительно – любое неистовство, любая ошибка, и Сплайсер рассечет сам себя. Возможно, в некоторых случаях это было бы лучшим выходом.

Говоря иначе, Сплайсеры – это вид Странников, которые приобрели довольно специфичные способности влияния на окружающую реальность. Среди тех, кто не понаслышке знает о Странниках, но не может переходить, говорят, что все путешественники по мирам, даже богоподобные, могут лишь разрушать. Сплайсеры нашли в этом особую философию, даже не стремясь изучать теории созидания и сотворения новой жизни. Они живут лишь аккордом разрушения. Несмотря ни на что Сплайсеры очень долгое время посвящают своей тренировке, уделяя время каждой детали своего образа, поведения и своей дисциплине, постигая суть вещей. Некоторые из них даже говорят о своём пути как «прорыве к истине». Выберите Сплайсера, если хотите сделать своего персонажа безумным философом-деструктором.

Навыки: 2 техники, 2 мистических, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к выдержке, запугиванию, изгнать.

Ведущий навык: должен быть любым боем.

Хиты на 1м уровне: + 6

Хиты каждый классовый уровень: +3

Адреналин в начале боя: d8

Открытые ячейки тренировок: Шаги I, Кинжалы I, Пистолеты I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 1

Силы Сплайсера

Базовая: Распорка (5#, Нитевая, Комбо) - до конца

столкновения +d6 бонусом к любым повреждениям по цели.

1й уровень:

- ⇒ **Сечение** (5#, Нитевая) – одно касание Сплайсера может равняться глубокому порезу. Нанося повреждения, вы можете активировать эту силу, чтобы нанести дополнительно дайс **Харизмы** повреждений.
- ⇒ **По швам** (5#, Нитевая, энергетическая, 4*, поддержка 2#) – Сплайсер взрывается дьявольским смехом и энергетическими Нитями, которые, словно кислота, проедают защитный слой противников. После активации и каждый свой ход после платы поддержки, сделайте бросок **Интеллекта** на дальность действия, а затем бросок **Скорости** на количество доспешных хитов, которые вы суммарно можете снять у противников в зоне поражения.
- ⇒ **Отбрасывание хвостов** (5#, 4*) – искусство тактического отступления для Сплайсера имеет особую извращенную философию. После активации силы, выберите часть тела, которую вы уже успели обратить за счёт **Переформирования**. Вы лишаетесь этой части тела, моментально избавляясь от всех сопутствующих штрафов, которые могли вызвать раны конечности (но штрафы за отсутствующую конечность присутствуют). Вы также выходите из ближнего боя и/или захвата, затем лечите конечность на бросок кубика **Интеллекта**. Конечность отрастёт за сутки.

3й уровень:

1) **Самоистязание** (5#, 3*) – Сплайсер буквально рвёт свою грудную клетку, изрыгая кровь на лица противников. Нанесите в своё тело **d4** повреждения. Сколько повреждений выпало, столько целей рядом с вами получают малый штраф к интуитивной **защите** и интуитивному **восприятию** на ход. Также против этих целей вы считаетесь **не в боевом контакте**.

2) **Ящер** (ритуал II, быстрый) – Сплайсер покрывается чешуёй, обращаясь в истинного монстра, чья слюна подобна кислоте. Вы получаете малый бонус к интуитивной **защите**, а также можете плевать кислотой. Вы делаете дистанционную атаку против шока реакции. На попадание вы наносите **d8+Координация** био повреждений.

Архитектор

«Следуя законам равноценного обмена...»

Конструкторы – уникальный вид Химер, которые в корне отличаются своей философией от Сплайсеров. Само собой, они пытаются создать новое, помогая воздвигать монументы, здания, постройки. Некоторые находят своё призвание в обучении детей в самых разных слоях, применяя знания одного Слая во втором, где ничего схожего не было. При этом у Коллекционеров нет особых методов познания, как у Эха Прознания, у них нет нового дома, как у Гало. Этим Химерам некуда возвращаться, да и даже если они найдут путь в свой исторический дом, то как его воспримут там, ведь телесные изменения Химер не редко дают о себе знать. Поэтому Конструкторы не стали далеко ходить, а решили создать свой собственный дом, неразрывно связав его с Девятиэтажкой.

Так называемый Ордо Креати является уникальным местом, своеобразной гильдией Конструкторов, которые с радостью обучают всех, кто готов постичь суть управления элементами материи Слоёв. Многие миры переняли основы этого учения, называя его по-разному: магия, алхимия, псевдофизика, иной раз даже не подозревая, какие именно истоки у этого знания. Конструкторы, часто хитрый и спокойный народ, без суеты и с хитрой улыбкой воспринимают эти свои прозвища с иронией. Действительно, какая разница в названиях, если они смогли таким образом создать своё сообщество.

Сыграйте Конструктором, если хотите защищать команду силой мистического созидания.

Навыки: 2 мистических, 2 боевых, 2 любых.
Бонусы к навыкам: +1 к знанию технологий, концентрация, печать.
Ведущий навык: должен быть навыком выносливости.
Хиты на 1м уровне: +6
Хиты каждый классовый уровень: +4
Адреналиновый порог: д4
Открытые ячейки тренировок: Доспехи I-II
Дополнительные ячейки: 2
Влияние на Приют: 3

Силы Архитектора

Базовая:

Перешивка - мгновенно за 2* и 2# дать своему в дистанции максимума Нитей малое прикрытие за каждые 4+ в Нити+Интеллект.

1й уровень:

- ⇒ **Твой враг - Я!** (4#, Нитевая, дальность: Интеллект) – искажая окружающую реальность, Конструктор воздвигает защитные укрепления прямо перед своими союзниками в опасный момент. Активируйте эту силу когда в пределах дальности кто-то атакует вашего союзника. Этот враг получает 1 дайс Интеллекта повреждений за каждые 4+ в Интеллект+Тело (броня НЕ игнорируется).
- ⇒ **Фортификация** (комбо, Нитевая, 4#) – призывая колья из земли, Конструктор заставляет противника отступить. Вы можете активировать эту силу как часть комбо по противнику, завязавший кого-то из ваших союзников в ближний бой. Если атака прошла, то противник должен отступить на бросок кубика **Воли** клеток, а также наносятся повреждения по **нижней и средней** части тела в размере д6+Интеллект + статус Медленно I.
- ⇒ **Ритуал скульптора** (Ритуал ? – зависит от размера предмета) – в ходе ритуала вы применяете навыки Волны, чтобы из окружающего пространства создать некую конструкцию. Данный ритуал не является Нитевым, не вызывает побочных эффектов и не развеивается через 12 минут. Его ранг определяют Действующие.

3й уровень:

- 1) **Трансфигурация** (4#, Нитевая, 5*) – молниеносно искривляя пространство, Конструктор обращает материю на себе, одежду, в более эффективную форму. Восстановите бросок кубика **Интеллекта** доспешных хитов на всех частях тела и получите **д6** бонусных повреждений на одну следующую атаку.
- 2) **Шипы Иокитиля** (4#, 6*) – ударяя кулаками о землю, Конструктор призывает острые шипы прямо под ногами противников. Сделайте **проверку** магического боя против **шока тела** противника в дистанции **Интеллект+д12**. На успех нанесите **д12+навык** урона цели. В любом случае цель должна **переместиться** в любую смежную клетку.
- 3) **Доработка** (4#, Нитевая) – повторите классовый трюк **Отработки** по всем правилам

Ткач

«Сам хотел по-быстрому и “без палева”, я не виноват в пришитой к бедру руке!»

Ткачи – самые распространённые виды Химер. Они встречаются чаще всего там, где нередки мутанты, монстры, абберрации – всё, что противоположно законам и логике природы. Ткачи одинаково хорошо искривляют пространство Волной и управляют энергетическими Нитями, поэтому некоторые иногда их путают с Прознающими. Но на деле Ткачи просто занимаются гибридизацией всего своего окружения. Мировые силы тоже входят в их эксперименты.

Причиной же их деятельности является самосовершенствование, выведение идеального межмирового существа из самого себя. Не все Ткачи действительно хотят следовать этой философии, просто уже не могут остановиться. Но некоторым необходимо контролировать метаморфозы собственных дел, держась в относительной близости к Внешнему Слою, но не входя в него, чтобы всегда иметь возможностью исследовать Волну при всех её эффектах.

Некоторые Ткачи путешествуют по Слоям, чтобы найти новые объекты для своих исследований. Другие переходят, чтобы попытаться найти новый дом, где им не нужно будет поглощать живую материю, поддерживая таким образом своё существования. Разница между этими Ткачами столь тонка, что выражается в самом настоящем безумии, и множестве пришитых частей тел не туда, куда надо.

Выберите Ткача, если хотите создать безумного доктора, путешествующего по мирам.

Навыки: 3 социальных, 3 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к бандитизм, академические знания, дипломатия.

Ведущий навык: должен быть Знанием.

Хиты на 1м уровне: + 6

Хиты каждый классовый уровень: +3

Адреналиновый шаг: дб

Открытые ячейки тренировок: Шаги I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 2

Силы Ткача

Базовая сила:

Безумный доктор (Нитевая) раз в столкновение за 5* и 3# исцелить касанием дб хитов и наложить ранг статуса Боль, оба эффекта за каждые 3+ в

Скорость+Интеллект.

Силы 1го уровня (выберите одну):

⇒ **Залатывание** (Нитевая, дальность: максимум Интеллекта, 6*, 3#) – пропуская сквозь товарища энергетические Нити, Ткач заставляет повреждённые ткани срастись, словно зашивая их. Восстановите союзнику рядом с вами бросок кубика **Скорости**.

⇒ **Плеть** (Нитевая, дальность: максимум Интеллекта, 4*, 3#) – спуская со своей руки энергетические Нити, Ткач силой Волны подхватывает окружающую материю, обращая её в гибкую плеть. Совершите дистанционную магическую атаку в пределах дальности. На попадание нанесите **дб+Нити** урона и либо притяните цель на бросок кубика **Тела**, либо оттолкните на половину броска кубика **Координации** клеток.

⇒ **Сшивание** (Ритуал I) – несоединимое соединимо в руках Ткача. Объедините 2 предмета вместе. При помощи этого ритуала вы можете чинить сломанное подручными средствами, а также вправлять травмированные конечности (тоже подручными материалами).

3й уровень:

1) **Инъекция ярости** (активная, Нитевая, дальность: Интеллект, 4*) – словно иглой в вену, Ткач Нитями проникает в Средоточие цели, погружая её в состояние берсерка. Цель в пределах дальности получает **средний бонус** к повреждениям, **малый штраф** к интуитивной защите, и не может совершать **ментальных** действий в течении хода. Если цель – противник, то сделайте **дистанционную мистическую** атаку против **шока воли**.

2) **Снотворное** (3#, Нитевая, дальность: Интеллект, 4*) – Ткач усеивает цель маленькими уколами Нитей, повергая её в сонное состояние. Сделайте **дистанционную мистическую** атаку против **шока воли**. На успех наложите статус Медленно III.

3) **Панацея** (3#, Нитевая, дальность: Интеллект, 7*) – Ткач использует окружающую материю, чтобы выделить из неё полезные компоненты. Цель в пределах дальности может повторить бросок против любого своего статуса, проваленный не позднее предыдущего хода.

Шепот Сумерек

Отличительные особенности:

Концепт: Шепот сумерек, (мучительной адрен-
ADRENALINE
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525
 526
 527
 528
 529
 530
 531
 532
 533
 534
 535
 536
 537
 538
 539
 540
 541
 542
 543
 544
 545
 546
 547
 548
 549
 550
 551
 552
 553
 554
 555
 556
 557
 558
 559
 560
 561
 562
 563
 564
 565
 566
 567
 568
 569
 570
 571
 572
 573
 574
 575
 576
 577
 578
 579
 580
 581
 582
 583
 584
 585
 586
 587
 588
 589
 590
 591
 592
 593
 594
 595
 596
 597
 598
 599
 600
 601
 602
 603
 604
 605
 606
 607
 608
 609
 610
 611
 612
 613
 614
 615
 616
 617
 618
 619
 620
 621
 622
 623
 624
 625
 626
 627
 628
 629
 630
 631
 632
 633
 634
 635
 636
 637
 638
 639
 640
 641
 642
 643
 644
 645
 646
 647
 648
 649
 650
 651
 652
 653
 654
 655
 656
 657
 658
 659
 660
 661
 662
 663
 664
 665
 666
 667
 668
 669
 670
 671
 672
 673
 674
 675
 676
 677
 678
 679
 680
 681
 682
 683
 684
 685
 686
 687
 688
 689
 690
 691
 692
 693
 694
 695
 696
 697
 698
 699
 700
 701
 702
 703
 704
 705
 706
 707
 708
 709
 710
 711
 712
 713
 714
 715
 716
 717
 718
 719
 720
 721
 722
 723
 724
 725
 726
 727
 728
 729
 730
 731
 732
 733
 734
 735
 736
 737
 738
 739
 740
 741
 742
 743
 744
 745
 746
 747
 748
 749
 750
 751
 752
 753
 754
 755
 756
 757
 758
 759
 760
 761
 762
 763
 764
 765
 766
 767
 768
 769
 770
 771
 772
 773
 774
 775
 776
 777
 778
 779
 780
 781
 782
 783
 784
 785
 786
 787
 788
 789
 790
 791
 792
 793
 794
 795
 796
 797
 798
 799
 800
 801
 802
 803
 804
 805
 806
 807
 808
 809
 810
 811
 812
 813
 814
 815
 816
 817
 818
 819
 820
 821
 822
 823
 824
 825
 826
 827
 828
 829
 830
 831
 832
 833
 834
 835
 836
 837
 838
 839
 840
 841
 842
 843
 844
 845
 846
 847
 848
 849
 850
 851
 852
 853
 854
 855
 856
 857
 858
 859
 860
 861
 862
 863
 864
 865
 866
 867
 868
 869
 870
 871
 872
 873
 874
 875
 876
 877
 878
 879
 880
 881
 882
 883
 884
 885
 886
 887
 888
 889
 890
 891
 892
 893
 894
 895
 896
 897
 898
 899
 900
 901
 902
 903
 904
 905
 906
 907
 908
 909
 910
 911
 912
 913
 914
 915
 916
 917
 918
 919
 920
 921
 922
 923
 924
 925
 926
 927
 928
 929
 930
 931
 932
 933
 934
 935
 936
 937
 938
 939
 940
 941
 942
 943
 944
 945
 946
 947
 948
 949
 950
 951
 952
 953
 954
 955
 956
 957
 958
 959
 960
 961
 962
 963
 964
 965
 966
 967
 968
 969
 970
 971
 972
 973
 974
 975
 976
 977
 978
 979
 980
 981
 982
 983
 984
 985
 986
 987
 988
 989
 990
 991
 992
 993
 994
 995
 996
 997
 998
 999
 1000
 1001
 1002
 1003
 1004
 1005
 1006
 1007
 1008
 1009
 1010
 1011
 1012
 1013
 1014
 1015
 1016
 1017
 1018
 1019
 1020
 1021
 1022
 1023
 1024
 1025
 1026
 1027
 1028
 1029
 1030
 1031
 1032
 1033
 1034
 1035
 1036
 1037
 1038
 1039
 1040
 1041
 1042
 1043
 1044
 1045
 1046
 1047
 1048
 1049
 1050
 1051
 1052
 1053
 1054
 1055
 1056
 1057
 1058
 1059
 1060
 1061
 1062
 1063
 1064
 1065
 1066
 1067
 1068
 1069
 1070
 1071
 1072
 1073
 1074
 1075
 1076
 1077
 1078
 1079
 1080
 1081
 1082
 1083
 1084
 1085
 1086
 1087
 1088
 1089
 1090
 1091
 1092
 1093
 1094
 1095
 1096
 1097
 1098
 1099
 1100
 1101
 1102
 1103
 1104
 1105
 1106
 1107
 1108
 1109
 1110
 1111
 1112
 1113
 1114
 1115
 1116
 1117
 1118
 1119
 1120
 1121
 1122
 1123
 1124
 1125
 1126
 1127
 1128
 1129
 1130
 1131
 1132
 1133
 1134
 1135
 1136
 1137
 1138
 1139
 1140
 1141
 1142
 1143
 1144
 1145
 1146
 1147
 1148
 1149
 1150
 1151
 1152
 1153
 1154
 1155
 1156
 1157
 1158
 1159
 1160
 1161
 1162
 1163
 1164
 1165
 1166
 1167
 1168
 1169
 1170
 1171
 1172
 1173
 1174
 1175
 1176
 1177
 1178
 1179
 1180
 1181
 1182
 1183
 1184
 1185
 1186
 1187
 1188
 1189
 1190
 1191
 1192
 1193
 1194
 1195
 1196
 1197
 1198
 1199
 1200
 1201
 1202
 1203
 1204
 1205
 1206
 1207
 1208
 1209
 1210
 1211
 1212
 1213
 1214
 1215
 1216
 1217
 1218
 1219
 1220
 1221
 1222
 1223
 1224
 1225
 1226
 1227
 1228
 1229
 1230
 1231
 1232
 1233
 1234
 1235
 1236
 1237
 1238
 1239
 1240
 1241
 1242
 1243
 1244
 1245
 1246
 1247
 1248
 1249
 1250
 1251
 1252
 1253
 1254
 1255
 1256
 1257
 1258
 1259
 1260
 1261
 1262
 1263
 1264
 1265
 1266
 1267
 1268
 1269
 1270
 1271
 1272
 1273
 1274
 1275
 1276
 1277
 1278
 1279
 1280
 1281
 1282
 1283
 1284
 1285
 1286
 1287
 1288
 1289
 1290
 1291
 1292
 1293
 1294
 1295
 1296
 1297
 1298
 1299
 1300
 1301
 1302
 1303
 1304
 1305
 1306
 1307
 1308
 1309
 1310
 1311
 1312
 1313
 1314
 1315
 1316
 1317
 1318
 1319
 1320
 1321
 1322
 1323
 1324
 1325
 1326
 1327
 1328
 1329
 1330
 1331
 1332
 1333
 1334
 1335
 1336
 1337
 1338
 1339
 1340
 1341
 1342
 1343
 1344
 1345
 1346
 1347
 1348
 1349
 1350
 1351
 1352
 1353
 1354
 1355
 1356
 1357
 1358
 1359
 1360
 1361
 1362
 1363
 1364
 1365
 1366
 1367
 1368
 1369
 1370
 1371
 1372
 1373
 1374
 1375
 1376
 1377
 1378
 1379
 1380
 1381
 1382
 1383
 1384
 1385
 1386
 1387
 1388
 1389
 1390
 1391
 1392
 1393
 1394
 1395
 1396
 1397
 1398
 1399
 1400
 1401
 1402
 1403
 1404
 1405
 1406
 1407
 1408
 1409
 1410
 1411
 1412
 1413
 1414
 1415
 1416
 1417
 1418
 1419
 1420
 1421
 1422
 1423
 1424
 1425
 1426
 1427
 1428
 1429
 1430
 1431
 1432
 1433
 1434
 1435
 1436
 1437
 1438
 1439
 1440
 1441
 1442
 1443
 1444
 1445
 1446
 1447
 1448
 1449
 1450
 1451
 1452
 1453
 1454
 1455
 1456
 1457
 1458
 1459
 1460
 1461
 1462
 1463
 1464
 1465
 1466
 1467
 1468
 1469
 1470
 1471
 1472
 1473
 1474
 1475
 1476

Синтетические - Это мода своего дела. Они
DATA DATE
словно теля, сползают за мениндровыми
общества, проворачивая свои думки,
в зависимости от рода деятельности.

Губы имеют такие ограничения:

- 1) Джон Уэ - Столкновение
- 2) Сообщество
- 3) Торговля - Уравнитель
- 4) ~~Взрывная~~ Буря
- 5) Механизм

Организации Сурмеренхес делятся по при-
нату организации и их активности на
Птичар. И сам Птичарин Сурмеренхес

на профсоюз молодых специалистов,
в основном за права и свободы ~~молодых~~

~~Ваш~~ моден пошисов, грма ил не такими
вабаним, как оти моли си бате. Но

дринки - курсы. Мнениями как вообще
большинство поговори на мальчиков - социологов
з неакадемич. Но, как известно,
цель оправдывает средства.

Способности артиста

Учётка Комариха - учётникова персонажа,
8 где он проходил обучение.

Почащиеся - + Паризия, Киликия, В. С. vs все, что
было соч. Коссович

вообщество - и читатель, и писатель, переключить на знания или сны Враня.

Бориз, рытань- + Эрдунция, нососы, М.б. как утукен.
Закл. 2-3 мессж. Станьма

Дере - + Стор. - кимчаны I, м.б. повр. с.мал.ор. -
Метачные - + Птлел, мотаче, гайбача 137P

19. Личное чувство/жизнь - Социальные взаимоотнош.

14 Излучение, задерживаясь в атмосфере, создает эффект как "парникового стекла".

15 Новое и по своей структуре, + увеличению за счет ячеек.

16
Вопросы исправив точкой составом поименованные
и а суждениями.

всего 184 года. Впервые можно авторитетно заявить
1844 года.

повышать рур (и критическое мышление) -
- дабы повысить знания/ловкость/урав.

2) Первый бросок варовенка можно переключать, но не чаще раза в 85 минут.

м.б. на безвременном и установленном
ловушке, выпр. из пут. / доготовов,
трусжи с нурами

Силы Громилы 3го уровня:

- 1) Крутость (4#, 3*) - увеличьте значение дайса @.
- 2) Мясной щит (4#, 3*) – когда товарища рядом бьют, сократите повреждения по нему на бросок вашего дайса Тела.
- 3) Одним взглядом (4#, 3*) – вы проверяете шок духа против шок духа видимой цели. Если у врага меньше, то он получает статус шок II.

Ассасин-атакующий владеет Иммобилиза-
цией: 1 доз, 1 ур. ил, 3 мо.б.
бонусе: +1 модой маневр, скрыт, перем.
выбрасывающий навстречу: бонус
Хиты на 1 м ур.: +4
Экзиты в. в. ур.: +4
ограничений: 16
тренировки: Эротическое, шаман, много-мн
11. Иммобилизация
12. Иммобилизация: 2
Внимание на Иммобилизацию: 2
→ бонусная Сила: "дрог убойная" за 5# и 10#
Всего до одр. ил. до. за в. 3# в Скорость + Эротизм.
повреждения при ударе в заднюю часть.
14. Сила 110 раны:
1) Сила: за 5#, 3*, повредить прикрытие, сбить
броню и скрытность, + Иммобилизация в заднюю
часть, ИМ Сила маневр и ур. свои.
2) Атаковать кровь: за 5#, 4*, следующие ур. ил-
и ур. до. до. маневр. Сила за 5# и 10#
17. 10# 5# 6# Эротизм: Иммобилизация
3) Черно в раны: раны I, выдержать Иммобилизацию (к. 10#
маневр). 1 б.м. обнаружение, см. Сила ил. ил.
Свойство выбора. Скорость, но действует 1 Стан.
19.
→ Сила 2-10 раны:
4) Ил: 5#, 4*, маневр. Скорость, Скорость ил, 10#
до. до. бонус, 10#
2) Иммобилизация: 5#, 4*, все органы на Иммобилизацию. 10# +
бонус, маневр + до. Скорость, - до. 10#
3) Иммобилизация: 5#, 3*, маневр ил 10#.

Формы - транзюнктуры классы Новомыс
Новомыс: 1 бое, 2 соц., 3, моб-ые
оборуды: +1 критичность, баггитизм, запаривание
вещицей на выв.: выносливость или социальный

9

Хиты на 1м уровне: 15
Хиты в. к. к. ур.: +5
агрессивности: 24

11

тренировки: дробин, топори, монстры
добр. лежки: 2
Внимание на Тренинг: 1

13

Крит. задан: 1 то или все в др. Трени.
→ Бабушка Сила: 4# 3# шок-1
да 4# 5# в Тренинг: Трени. 1 Снимается первый
атакой по игроку

15

→ Сила 10 раз
16) Наезд (4#, 4#): все враги в драке побороду
Защиты м. и. на атаке по всем, кроме
17) Ураган
повороты 3+

18) 1) Могучий (4#, 5#): Сток раз
с товарищем, дама в. с. б. в. запарив. м.
Тоу, можно выдержать нового своего, на не
раб, если раздал с Ураганом врагов доб.,
м. и. с. в. в Урагане или (шок) (что, м. и.)

2) 3) Дар головой (4#, 4#): атака драк-
поворачивает шок 1.

ДЮБ ЗАДАТОК



Эхо Прознания

«Данил отпустил кулон, закрыв глаза. Почувствовав, как из кристалла исходят энергетические импульсы, парень положил руку на свой Нитиевый том, чтобы сконцентрироваться на знаниях в его голове. Мысли роились с бешеной скоростью, но не путались, не сбивались в хаос. Наоборот: Данил направил их в дело, и вскоре направление Нитей вокруг него управлялось не Данилом, но его мысли».

Эхо Прознания в древних межмировых томах называют тех Странников, которые умеют «слышать» голоса тех миров, которые прошли. Они ловят идеи, мысли, знание, витающее в обществе Слоёв. Причём делают они это не как телепаты или Мыслеходцы. Прознающие (или Эха) спокойно могут учиться любому знанию, которое можно найти в Слоях. Их можно назвать Странниками-учёными. Для Прознающих изучать поведение Нитей, Астрала, и прочего для иных людей сверхъестественного, является так же легко, как дышать. Нет секретов Слоёв, которые ускользнули бы от Эха Прознания.

Обычно считается, что истинные «волшебники» Нитей – это выходцы того или иного Ордена, что скрываются между Слоёв и в Девятиэтажке. Но даже сами ордены называют Прознающих колдунами, Ведающими, знатоками. Само собой называют их так потому, что они заслуживают этого постоянными исследованиями и экспериментами на Слоях. Пышные сказочные сады или адские пустоши – Эхо Прознания всё равно, пока их верный Нитиевый том рядом, а кристаллический мелок ведёт в новый мир.

Отличительные способности

Тургор – любой Прознающий умеет творить чудеса с энергетическими Нитями по-своему; Вдохновение персонажа увеличивается на значение Тургора, который равен максимум Воля+Интеллект. Также персонаж получает Нити+.

По ниточкам – переходя из Слая в Слой, Прознающий наполняется новыми сплетениями энергетических Нитей, восстанавливая Вдохновение по значению Тургора. Также, если персонаж получает дайс эффекта на бросок знания, то он может вместо обычного бонуса восстановить д12 #.

Нитевый том – каждый Прознающий отчасти писатель, ведь распирающие его знания Слоёв не могут таиться лишь в его голове. Каждый персонаж архетипа Эхо Прознания получает дополнительный предмет, Нитевый том (4 ячейки веса). Все свои силы Прознающий записывает в этот

том, а также использует его как дневник. Нитевый том заменяет один из ингредиентов сил с типом «ритуал», а также даёт один переброс кубиков на провальную проверку таких сил в столкновении, а также переброс любой провальной проверки знания.

Эхо-этикет – Прознающие интуитивно понимают, что лучший друг на Тропах станет Нитиевое оружие, поэтому все классы данного архетипа автоматически открывают ячейку тренировок «Нитевое оружие I».

Архивист

«Записать, запечатать, охранять... не всё ли равно?»

Нередко Архивистов можно встретить в настоящих архивах разных Орденов, либо в важных местах, а то и библиотеках самых Слоёв. Нельзя сказать, что всех их поголовно тянет к новым знаниям. Просто Архивисты знают, где эти знания добыть. И, конечно, как их использовать.

Основным отличительным умением Архивиста является крайне специфичное сложение ума. По своей сути Архивисты являются живыми компьютерами или картотеками. Они собирают знания о процессах и явлениях не только вокруг себя, но и во всех Слоях. Это позволяет им мгновенно реагировать на все возможные экстремальные ситуации, даже не задумываясь о возможностях, выдавая точную информацию.

Вкупе с этим, как одни из Прознающих, Архивисты обладают уникальными способностями по сковыванию и ослаблению противников при помощи древних рун и глифов. А раскидывая полотно свитков вокруг себя и погружаясь в написание рунического ритуала, никто, кроме Архивиста, не способен познать суть древних символов и издаваемой ими музыки.

Навыки: 2 боевых, 2 знания, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 ко всем трём знаниям.

Ведущий навык: должен быть знанием.

Хиты на 1м уровне: +6

Хиты каждый классовый уровень: +3

Адреналин: дб

Открытые ячейки тренировок:

Посохи I, Доспехи I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 2

Силы Архивиста

Базовая сила:

Пентаграмма (Нитевая) – за 3* и 4# все товарищи рядом получают +1 к защите за каждые 4+ в Нити+Эрудиция до конца следующего хода или если в новом ходу персонаж не заплатит 1# за каждого персонажа под эффектом Пентаграммы. Так же все цели данной силы получают средний бонус (+4) ко всем броскам против мистического воздействия на время бонуса к защите.

1й уровень:

⇒ **Руническое погружение** (ритуал I) – проводя этот ритуал, Архивист погружается в глубины древних знаний носимых книг и свитков, чтобы наполнить разум этими знаниями и быть во всеоружии. Проводя этот ритуал, сделайте бросок **Нити+Интеллект**. За каждую перекинутую сложность вы получаете **1 Руну Познания**, которая проявляется на видимой части тела персонажа (под глазом, на кистях рук, на груди).

Вы можете потратить Руну Познания, чтобы:

- Получить средний бонус (+4) к защите от одной атаки;
- Получить малый бонус (+2) к одной атаке одной цели;
- Заставить ДМ-а сказать одну слабость или одну сильную сторону любого персонажа или монстра.

⇒ **Глиф Опеки** (комбо, Нитевая) – каждое движение Архивиста в бою связано с одним из древних Нитиевых слов защиты. Нанося цели удар, за 4# вы можете применить Глиф Опеки, отказавшись от продолжения комбо (если таковое возможно). При этом вы, и все свои рядом с вами, получают +1 к защите (+3, если продолжение комбо было возможно) на 1 ход за каждые 4+ в Нити+Координация.

⇒ **Руна Шум** (Нитевая) – каждый удар, наносимый Архивистом, сопряжен с простейшим заклятием рун, которая буквально привязывает Нитями врага к Прознающему. Нанося атаку на дистанции в максимальное значение Нитей, вы можете потратить 1#, чтобы «связать» себя с целью. Пока цель связана, любые атаки, нанесенные не по вам, получают с малым штрафом. Чтобы избавиться от руны, каждый свой ход цель кидает ментальную характеристику против сложности, равную половине вашего максимального значения Нитей.

3й уровень:

1) **Печать хранителя Небесной библиотеки** (5#, Нитевая, 4*) – рисуя Нитями на ладони особую руну, Архивист выжигает ее на теле противника, сковывая его невидимыми Нитями. Совершив атаку любого типа, вы можете активировать данную силу, проведя проверку Нитиевого боя. Успех наносит d6+Нити урона и накладывает Руну Шум, штраф от которой становится средним.

2) **Знание – сила** (4#, Нитевая, 2*) – при помощи особой ментальной практики, Архивист заставляет свой разум работать быстрее, чтобы находить в противнике слабые стороны. Активировав данную силу, сделайте бросок знания против цели. Если у цели есть какие-либо **слабости**, то вы получаете двойную выгоду от них. В остальном эффект схож со знанием школы боя противника, как это описано в разделе ТРЕНИРОВОК.

3) **Незыблемая печать** (ритуал II, Нитевой) – Архивист устанавливает сам на себя особую руну, которая отображается в виде татуировки на его груди; из этой руны всё это тело обволакивают Нити, словно книгу обложка. К броне на всех частях тела добавляется хитов по броску **Нити+Интеллект+d12** (минимум 5), также вы получаете **Порог 10** от выбранного типа урона: огонь, электричество, лёд, био.

Каллиграф

«Смотри, я напишу конец истории твоей жизни. Всего три слова: сейчас ты умрёшь!»

Прознающие Каллиграфы словно рождены для того, чтобы искать и записывать историю чужих жизней: живых, мёртвых, вещей, мест – чего угодно, лишь бы этого когда-то коснулась сила чего потустороннего, будь то Искры Жизни, Зияние, дирры, или что-то еще из неизведанных Слоёв. Это можно было бы назвать их хобби, только тягу к таким исследованиям Каллиграфы подсознательно. Сложно сказать, говорит ли это в них Искра, или так реагируют духовные центры на присутствие потустороннего. Факт в том, что Каллиграфы готовы ввязаться в любую авантюру, если она хоть немного намекает на древние места, захоронения, или, тем более, подземелья.

Как и полагается в искусстве каллиграфии, движения таких Прознающих красивы и точны. Но также их движения и смертоносны, ведь каждый их шаг – это не просто новое сплетение энергетический Нитей, но новый слог, который ложится в их «путь оружия». С годами Каллиграфы тренируют всё более запутанные пути оружия, чтобы от их атак практически не было спасения. С этой точки зрения

их можно назвать учёными-плутами-дуэлянтами, но самих Каллиграфов не слишком волнуют какие-либо типологии. А вот очередная расписная ваза из храма дирров в далёком Слое – очень даже.

Выберите Каллиграфа если: хотите, чтобы персонаж был элегантным бойцом, сочетающий стильные способности и умственные способности.

Навыки: 4 боевых, 1 разговорный, 2 ухищрения, 3 мистических, 2 любых.

Бонусы к навыкам: +1 к акробатике, проникновению и печати.

Ведущий навык: должен быть боевым.

Хиты на 1м уровне: +4

Хиты каждый классовой уровень: +4

Адреналин: d8

Открытые ячейки тренировок:

Клинки I, Пистолеты I, Шаги I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 2

Силы Каллиграфа:

базовая сила

Разящее слово (Нить), за каждые 5+ в Нити+Координация раз в бой добавьте кубик Нитей бонусом к повреждениям при попадании по врагу в ближнем бою, используя любой клинок или голые руки.

1й уровень:

⇒ **На языке оружия** (5#, продолжительная, Нитевая, 2*) – Каллиграф покрывает своё оружие иероглифами древних Странников, следуя их путём. Атака с оружия требует на * меньше и вы получаете малый бонус на броски атаки.

⇒ **Первый Глиф** (5#, комбо, Нитевая) – любой замах Каллиграфа уже содержит в себе руну начала плетения, которую, при желании, можно быстро высвободить. Атакующая Нитевой силой (в том числе Нитевым оружием или любым оружием под действием навыка Энергии), активировав эту силу, вы получаете доп эффект ко всем обычным эффектам изначальной атаки в зависимости от типа наносимых повреждений:

Огонь – +Воли к повреждениям бонусом

Холод – вы сдвигаете цель на бросок кубика Эрудиции в клетках.

Электричество – цель получает на ход штраф к броскам атаки по вашему броску кубика Тела

⇒ **Рунный клинок** (ритуал I, Нитевой) – покрывая

своё оружие письменами из Нитиевой энергии, Каллиграф делает из него инструмент своего «волшебства». Когда вы получаете кубик эффекта, используя Рунный Клинок, вы восстанавливаете пункты Тургора по броску кубика Координации. Также вы можете призывать в вашу руку Рунный клинок за *, если он находится в свободном доступе на дистанции максимального значения Интеллект+Нити

3й уровень:

1) **Слово раздора** (5#, Нитевая, 6*) – Каллиграф бросает своё оружие на дистанцию **Тело+Нити+d12**. По всей линии броска из воздуха появляются Нитиевые копии оружия, которые наносят Нити+кубик урона оружия повреждений. Атаки делаются против каждой цели как обычные. Если вы попали в цель и сняли её телесные хиты, то она откидывается в любую смежную клетку по вашему выбору.

2) **Иероглиф стрелы** (5#, Нитиевая, 5*) – резко сжимая Нити в своих руках, Каллиграф бросает их в противника на дистанцию **Нити+d12+d12**, делая проверку Нитиевого боя. Иероглиф стрелы наносит **Нити+d12** повреждений как при обычной стрельбе.

3) **Татуировка вирма преисподней** (ритуал II, Нитевый) – Каллиграф покрывает себя особой комбинацией рун, впитывая под кожу Нити, эффект от которых схож с боевыми наркотиками. Вы можете обменивать @ на * или # в коэффициенте 2:1.

Книжник

«Я ненавижу книги! Приходится читать их каждый день. Когда-нибудь я завяжу с этим делом. Как только прочту эту... и эту... и вот эту».

Книжниками нередко становится раса Ведомых: Девятиэтажка словно читает их глазами, жадно наполняясь информацией из тех Слоёв, через которые прошел Странник. Но также нередко пусть Книжника избирают для себя те Странники, кто так и не смогли найти себе место между Слоями, так и вынужденно продолжая переходить по этажам, в поисках новых точек выхода в тот или иной мир. Книжников смело можно назвать профессиональными дилетантами от природы.

С другой стороны вы не найдете более подкованных в общих знаниях существ, особенно учитывая, что они знают понемногу сразу о всех Слоях и их отражениях. Перемещаясь в новое пространство, они как губки начинают впитывать в себя окружающую информацию, выдавая её в

чистом, не замысловатом, виде. Многие Ордены ищут Книжников на роль учителей и агентов-исследователей.

Опытный книжник не будет зубрить руны, глифы и печати, чтобы знать их отношения, градации и наилучшие эффекты. Постепенно заполняя свой Нитиевый том, Книжники записывают все подряд, что в будущем может помочь им. Углубляясь в определенную сферу деятельности, они не вынырнут оттуда, пока не докопаются до нового знания. А не это ли есть истинное научное познание?

Навыки: 2 знания, 1 разговорных, 2 Ид, 1 любой.

Бонусы к навыкам: +1 к одному навыку Ид, к навыку экстрасенсорики и плетения.

Ведущий навык: должен быть мистическим.

Хиты на 1м уровне: +5

Хиты каждый классовый уровень: +2

Адреналин: d4

Открытые ячейки тренировок:

Монстры I, Посохи I

Дополнительные ячейки: 2

Влияние на Приют: 3

Силы Книжника

Базовая сила

Аркана: за 5# вы можете изменить своими мистическими навыками заклинание с доски тренировок так, словно получаете каждый раз сложность 9, но при этом броски дайсов не делаете. При этом каждый мистический навык можно применить только раз.

1й уровень:

⇒ **Мысль быстрее клинка** (3#) – Книжнику нужна лишь доля секунды, чтобы вспомнить, как именно можно воздействовать на того или иного противника. Каждый раз, использовав трюк определения противника, первая атака до начала вашего следующего хода:

- Сдвинуть на половину вашего кубика Эрудиции;
- Игнорировать значение любого Барьера на половину значения вашего кубика Интеллекта;
- Получить бонус к атаке в виде вашего кубика Чутья.

⇒ **Интуитивное колдовство** (ритуал I, Нитевый) – Книжник так много знает о различных мистических вещах на Тропах, что может

интуитивно ткать заклинания. Проведя этот ритуал, выберите открытую ячейку с заклинаниями. Вы получаете доступ к одному из этих заклинаний, словно знаете его.

- ⇨ **Разрубленный узел** (3#, Нитевая, комбо) – атакуя с посоха любого вида, Книжник в удачный момент рвёт энергетические Нити вокруг себя, высвобождая накопленную энергию во врага. Получая доп. эффект, используя посох, цель кидает шок тела против максимума ваших Нитей. На провал вы накладываете на противника статус: Медленно или Пал ниц.

3й уровень:

1) **Бессчётные страницы Алитмита** (3#, Нитевая) – пронизывая энергией страницы Нитиевого тома, Книжник превращает его в свое оружие. За 4* вы делаете атаку магического боя с дальностью Нити+d12. На попадание вы наносите Нити+db урона и сдвигаете на бросок кубика Координации.

2) **Адамантиновые листы** (3#, Нитевая, поддержание #) – силой Нитей Книжник поднимает в воздух копии страниц крепче стали из своего Нитевого тома, которые готовы защищать своего хозяина. Пока активна эта сила Книжник получает малый бонус (+2) к защите и **Порог 3** от любых повреждений

3) **Бумажное сотворение** (ритуал I, быстрый, Нитевый) – используя свой навык Волны, Книжник творит некую конструкцию из энергетических копий страниц своего Нитиевого тома. Вы создаете некую конструкцию с максимальным размером 6 (словно из листа бумаги размером 6 на 6 клеток). Её создание зависит от навыка призыва, крепкость от навыка укрепления, а ваши навыки управления этой конструкции (если это возможно) по навыку правления. Призванное «нечто» - именно конструкция с Нитиевым типом, т.е. для обычных людей может выглядеть как куча склеенных листов, но любой Странник поймёт её истинную сущность, только если вы не используете навык ауры.



$$8 + K_2 \text{ и } MnO_2$$

9 + dk # Gray 812². $\tau_{\text{mean}} + 5/\sqrt{2}$

10 + 1 к 3 м. первый каменный
корен. дб

11 humane, verlässliche, +2 Punkte

12. Сма болон за 5 А

13. Чүүр бүхриват шор и 14 нр

найпер - за 4# инокр прикр. / укр. на
цар

Судна Восток - 2-й уряд. За 4#

16. Судна уряд Восток заступник уряду № 3, № 4
судна уряд Восток за 4#* за № 3 + 6 стор. 39

17. рад. м. в. восточный ок.

18

Clavel, Maria Jose 3#

2) математическая - наибол. в нем.
3 матем. Нумері

Инициалы: гос 3 маш. приватр. ка. соц. и м. развития
Сиренки _____ для заместока _____

инструменты: за 5# и 2* сокр. повр. с товар.
пригодн на скор.

DATA DATE ловная - за 4 инст. инфрафа-мош.
руки

8
Каминков - за 37 и 2 * датель поварамиу бонус
9
84 на мров.

г - за 4# и физ. дейст. атакка канонист
смониторизм.

¹² субвирок - зр. 3# и фм. грейс. пород. д.б. и
¹³ чисел. на $1\frac{1}{2}$ стр. погр.

Башмак - за 5 руб. + Платок повр., по м.м. и з.м.м.
Платок - за 5 руб. + Цилиндр 1 руб. 20 коп.

1754, 15 апр. в Санкт-Петербурге.

Статистика

Любая настольная ролевая игра призвана помочь участникам обыграть ту или иную жизнь. Фантастическую, фэнтезийную, мистическую – у жизни главных героев, ваших персонажей, могут принимать различные формы и грани. Но чтобы эти формы и грани соблюдать, рождая включённость, погружённость, наконец интерес, необходима статистика. Математика, цифры которой помогут вам систематизировать всё услышанное и представленное.

Наверняка вы уже встречались с понятием «характеристики» и «статы», которые мы будем применять далее, по другим настольным или видео играм. Например, в онлайн-рпг всегда важно, что же выше у вашего персонажа: сила или интеллект. В видео игре за нас считает производные машина, но в настольной игре статистка – это не менее интересный элемент, который постоянно будет привлекать к себе внимание. Как именно – настало время это узнать!

ВНИМАНИЕ! Сейчас вам пригодятся все увеличения характеристик, которые вы получили от расы и класса. Это те самые заветные +, которые были приписаны Скорости, Интеллекту, Нитям (и т.п.) вашего персонажа.

Посмотрите на лист вашего персонажа в графу «статистика». Далее поэтапно разберем, как именно вам записать характеристики персонажа, и что такого важного в чёткой поэтапности их заполнения.

В игре Интегри: Тропы существует всего 3 характеристики: физическая, ментальная и характер. Каждое существо (и не только) в игре оценивается по этим трём характеристикам. Конечно, у игровых персонажей и важных встречаемых персонажей все немного сложнее, но об этом – чуть позже. Сейчас вам нужно сделать выбор: какая из трёх характеристик встанет у персонажа на первом месте, какая на втором, а какая на третьем. Своё решение надо написать по часовой стрелке во всех внутренних треугольниках (кроме перевёрнутого центрального), начиная с самого верхнего.

На самом деле это не так сложно, как может прозвучать. Просто посмотрите на рисунок-пример далее.

Теперь необходимо сказать, что в Интегри: Тропы тремя характеристиками ограничиваются лишь самые простейшие противники, бесчисленные орды которых вам еще встретятся на Тропах между миров. Вашим персонажам, как настоящим героям, непозволительно скидывать в одну корзину все свои

особенности. Поэтому в игре существуют статы – 3 части из которых состоит каждая характеристика. У каждого стата есть своё уникальное место в игре, поэтому их развитие – важная часть отыгрыша вашего персонажа.

Так какие статы бывают?

- Физические: Тело, Скорость, Координация;
- Ментальные: Интеллект, Эрудиция, Чутьё;
- Духовные: Харизма, Воля, Нити.

Теперь нам нужно распределить статы в треугольниках характеристик по тому же методу, что и раньше: от самого важного стата наверху и далее по часовой стрелке в каждый угол треугольника.

Что все эти статы значат?

Тело – насколько вы сильны и выносливы.

Скорость – насколько хороша ваша реакция и быстры движения.

Координация – как плавно вы двигаетесь.

Интеллект – к насколько глубокому анализу и познанию вы готовы.

Эрудиция – способность действовать правильно в нужной ситуации, общая начитанность и образованность.

Чутьё – острота пяти органов чувств.

Харизма – выразительные особенности характера, позволяющие работать с окружающими.

Воля – сила духа, крепкость нервов.

Нити – ваша способность «цеплять» других людей своими духовными энергетическими Нитями и возможность чувствовать окружающие Нити; развитость Средоточий.

Выглядит немного запутанно? Тогда давайте выделим разными цветами

На рисунках вы видите вновь появившиеся + рядом со статками, и настал момент, когда как раз нужно о них поговорить. Каждый + – это «ШАГ» в стате (подразумевается шаг между кубиками). Один единственный + означает, что вашему статусу приравнивается значение d4. Когда в правилах написано, например, кинуть Скорость, а она равна +, то вы кидаете всего-лишь бедный четырёхгранный кубик. Но если стат имеет больше +, то и кубик его увеличивается. ++ – d6, +++ – d8, ++++ – d10, +++++ – d12, ++++++ – d12+1, +++++++ – d12+2 и т.д. Самой собой, все статы хочется сделать большими. Но, увы, не выйдет: ваш персонаж – не супергерой.

Следуйте следующими шагами:

- ✓ Все статьи самой важной характеристики (поставленной в самый верхних треугольник) автоматически получают по + (на предыдущем рисунке уже отмечен этот шаг).
- ✓ Раса, Искра и класс тоже дают по + в какие-то статьи. Добавьте их.
- ✓ После этого у вас есть еще свободные 3 пункта + (возможность трижды поднять разные статьи на шаг).

Если мой стат равен...

D4 – стат плохо развит, не тренирован, или персонаж к этому не склонен.

D6 – средний уровень для характеристики большинства людей.

D8 – персонаж явно подкачен, тренирован или имеет привычку бегать по утрам.

D10 – персонаж посвящает развитию стага определенно большое время.

D12 – персонаж живёт за счёт стага, постоянно опираясь на него.

D12+1 – персонаж развивает стат потом и кровью.

Продолжая уже начатый пример, **допустим**, что от расы у нас есть **Нити** +, от Искры **Координация** +, от класса снова **Нити** +. Также у нас есть свободные +++. Это значит, что Нити у нас уже имеют значение d10 (++++), а Координация d6. Добиваем оставшееся и получаем вот такой итоговый вариант статов характеристик:

Адреналин

Любое живое существо на пороге опасных или отчаянных событий может свершать такие вещи, на которые в обычной ситуации просто не было бы способно. Название этой невероятной силы – адреналин. Странники, как и все живые существа, тоже обладают этой силой, но в отличие от обычных бионтов, адреналин влияет на сами духовные Средоточия Странников. И это позволяет им действовать на грани со сверхъестественным.

Адреналин – это важнейший ресурс персонажа. С его помощью можно изменить статьи, восполнив немного ресурсов персонажа, вы можете получить больш действий или совершить отчаянные попытки. Важно понять, как получать и тратить адреналин.

Как было уже написано, вы получаете адреналин в начале столкновения, когда присутствует реальная угроза для вашей жизни. В конце каждого РАУНДА все герои делают проверку на увеличение размера дайса адреналина. Потратить дайс адреналина вы

можете в любой момент раунда. Раундом считается полная "прокрутка" действий каждого участника столкновения. Так, потратив все пункты действий на удары, вы можете потратить дайс адреналина на * для блоков и перекатов. Но адреналин должен быть использован для отчаянной попытки ДО самой проверки. Смещать статьи можно в любой момент, даже когда по вам уже нанесены повреждения, адреналин может спасти вам жизнь

Адреналин (отмечается символом @) показывает насколько персонаж взбудоражен, насколько активна его нервная система. В начале боя каждый персонаж получает классовое значение адреналина, а затем, в конце каждого раунда, должен совершить бросок этого дайса. Если игрок выкидывает максимальное значение, то значение дайса увеличивается на 1 шаг (d4 стал d6, d6 стал d8 и т.д.). Если максимальное значение не выброшено, то вы приписываете к адреналину +1 заряд. Этот заряд учитывается при любых бросках дайса адреналина, в том числе и в конце раунда. У каждого класса свое стартовое значение адреналина.

Один раз в ход вы можете применить дайс адреналина на одну из следующих выгод:

1) сделать бросок @, чтобы получить половину (округлять вниз, минимум 1) полученного значения пунктов действий (*);

2) сдвиньте значение статов по часовой стрелке или против в физической или духовной характеристике (отмечайте это на листе персонажа стрелкой у треугольника характеристики, при этом производные ресурсы, вроде хитов, не меняются, а вот дайсы на разных навыках изменятся). Выбрав этот вариант, восстановите также на выбор: 3#, 2 хита или 1 Психики;

3) совершите Отчаянную Попытку - замените любой элемент проверки в этот ход на дайс адреналина, но при этом вы не получите дайс эффекта.

Если вы накопили столько адреналина, что его уже d12, а он должен увеличиться еще раз, то тут же сбросьте его до 0 и получите фишку Резонанса.

Черты

Черты – это отличительные особенности каждого персонажа, не зависящие от расы или класса. Они просто есть у персонажа. Порой в правилах вас просят сделать проверку шока или инициативы. Все это – черты, которые зависят от статов персонажа. Далее будут даны формулы вычисления этих черт. Запишите необходимые пометки в соответствующую графу в листе

персонажа.

Хиты: максимум Тело+Раса+Класс+Искра (если есть), делится пополам на критические и регулярные.

Пункты Действий (*): максимум Скорость+Интеллект+Искра (если есть).

Шок тела: Тело+Хризма.

Шок духа: Воля+Эрудиция.

Шок реакции: Скорость+Интеллект.

Восприятие: Чутьё+Нити.

Интуитивная защита: 6 + шаги (+) Скорости или Интеллекта; против обычных атак применяется то, что больше; против огнестрельных атак то, что меньше.

Психика: максимальное значение Воля + Интеллект.

Вдохновение: максимальное значение Нити + Эрудиция.

Особенности и недостатки

Каждый человек в каждом из миров Цепи отличается не только расовыми или профессиональными особенностями. Каждый житель любого Слоя – это личность, которую можно охарактеризовать к точки зрения его возможностей, склонностей, психики. Отыграть все эти особенности с точки зрения Странников еще сложнее, однако для того, чтобы подчеркнуть многогранный мир путешественников по мирам, в Интегри: Тропы существует система особенностей и недостатков.

Этот пункт в создании персонажей не обязательный, если вы считаете, что в персонаже и без того много непонятных и сложных особенностей. Если вы не хотите заострять на этом внимание, или вам кажется, что игра будет лучше без особенностей и недостатков, то просто пропустите этот шаг.

Если же вы решились этот шаг учитывать, то:

- Вам нужно выбрать 1 особенность и 1 недостаток;
- Каждый нечётный БАЗОВЫЙ уровень вы можете попросить ДМа, чтобы тот выдал вам новую особенность (в таблице прогрессии базового уровня это не отмечено в силу того, что правило особенностей и недостатков в вашей игре может и не применяться).

В остальном просто следуйте описанию особенностей и недостатков, выбирая то, что лучше отражает суть вашего персонажа.

Особенности:

1 и 1 на нити ?
 1 особ. на нити. + ~~недостаток~~ на нити
 отражает изменение перс. жса
 от нити и суровости, полуме.
 новых навыков.
 полуме. недост. в зависе. от
 количества полученных травм.
 на 3й невидимости

1) Крепкая спина: +3hp и +5 дсеки веса
 на спину

2) Крепкий взорб: +5hp

3) Посторонняя дружа: +5H

4) Мастер на все руки: шок для
 навыков ~~на нити~~
~~на нити~~ вместе с 12.

5) Паникер: +2 зорб @ в начале боя.

- 6) Тладнокровность: +4 St.
- 7) Заманос: +2 hp/4/St
- 8) Активность: +1 грань
- 9) Подростовна: +1 зар @ и м.
слесует кар-ку мектоме.
- 10) Связи: +3 пер.
- 11) Анкет: +2* и перемену 1-ки маневров.
- 12) Устойчивость: +2 St. и м.
перемен. мотки, ~~м~~ миситы,

недост.:

- 1) травма ^{всего} руки: -2* и мал. истр.
при истр. восбрав. руки
- 2) Нет мази: мал. истр. на воскр. и стривбу

- 3) хромота: мал. истр. на лосеври,
нельзя переи. в ход ил. > скор.
- 4) машина в черте: мал. истр. на
знамни
- 5) травма связок: -3 оч. веса со
спинои и -1 с остальных частей
тела.
- 6) Бесесрми: -3 пер.
- 7) Депрессия, хронич: + восстан.
всегда на 1/2
- 8) проблемы с психикой: -4 St.
- 9) паралич: мал. истр. все мотки
- 10) ошмызья: -1 мавки
- 11) Кесуекиная болеснь: -5 hp
- 12) Потерянность: -1 мал @, если
никогда, то да появ. т. на 2й раз,
а в 1й +3 в стрессе.



«Стянув со спины свой рюкзак, Хонор быстро порылась внутри него, а затем быстро выудила небольшую коробочку, толстенный том, какие-то мерцающие, словно они были их тёртого хрусталя, мелки. Осан смотрел на эту картину чуть приподняв одну бровь, в ожидании внезапного открытия, или, хотя бы кролика из шляпы. Но ничего такого не происходило: девушка села на разбитые ступеньки, и начала задумчиво листать том.

- В чём вообще прикол?- Всё же не выдержал парень, разведя руками.

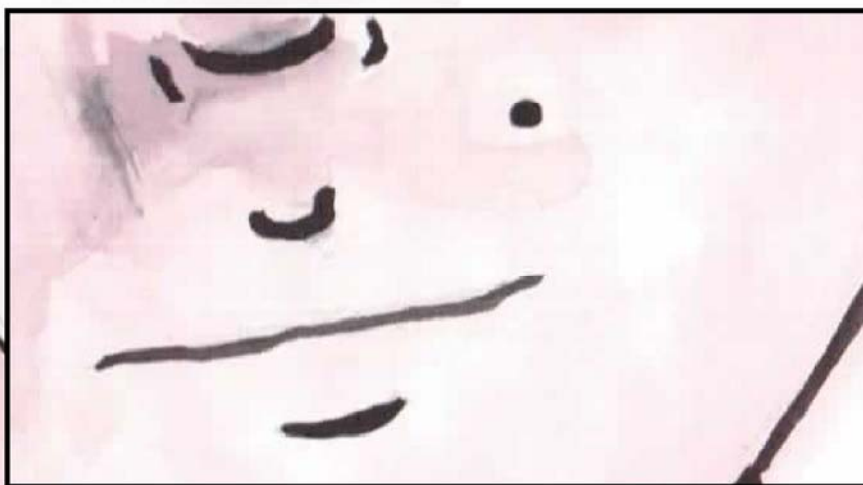
- А ты что хотел?- Не отрываясь от книги девушка тряхнула пышными волосами. Выудила из рюкзака фляжку, отпила.- Я совсем растеряла навыки путешествий по четвёртому этажу. Все существа, которые нам встретятся на Тропе, некогда застряли здесь из-за светлых чувств...

- она захлопнула том, вздохнула, разглядывая дверь Комнаты.- Эти же чувства приведут нас в новый Слой: нам нужно сконцентрироваться на любимых местах, вспомнить именно те, где с нами происходило что-то запомнившееся, – она немного подумала.- И хорошее.

- Мой опыт говорит мне, что призраки этого места нас за это не поблагодарят,- скорчил кислую гримасу Осан.- А я уж думал ты нас... не знаю, просто телепортируешь.

- Я тебе что, колдун какой?!- Хонор недовольно выпучила глаза, уперев один кулак в бок.

- Ну, прости... - насутился Осан, решив довериться её навыкам выживания на Тропе»



Глава 5: Навыки

В каждом путешествии всегда есть кто-то, кто умеет сражаться, а есть кто-то, кто умеет врачевать самые опасные раны. Есть те, кто умеет выслеживать опасных тварей по их следам, а есть специалисты в мистических силах, готовые призывать их в самый трудный час. В «Интегри: Тропы» это отыгрывается разнообразными навыками, которыми могут обладать ваши герои.

Данная глава посвящена именно навыкам, их специализациям, а также их возможному применению в игре.

Помните главное проверок: кубик+кубик+навык. Это значит, что цифру навыка использовать нужно обязательно всегда. Навык всегда прибавляется к кубику ЭФФЕКТА. Но о том, что такое проверки, мы уже говорили с вами в начале данной книги. Теперь более детально поговорим о самих навыках.

В предыдущей главе вы выбрали свой архетип и класс. Класс определил, сколько каких навыков вы можете взять для персонажа. Также у вас могут быть разнообразные бонусы от расы и биографии, которые пригодятся именно сейчас.

Все навыки делятся на 3 большие группы: боевые, социальные и мистические. Каждая из этих групп делится на 3 подгруппы. Каждая из подгрупп делится на 3 навыка:

- **Техники:** ближний бой, дальний бой, метание;
- **Выносливость:** крепкость, концентрация, выдержка;
- **Манёвры:** увороты, атлетика, акробатика;
- **Разговорные:** дипломатия, интервью, запугивание;
- **Знания:** технологические, академические, бытовые;
- **Ухищрения:** воровство, скрытность, бандитизм;
- **Плетение:** ауры, печать, энергия;
- **Экстрасенсорика:** зов, изгнать, спиритизм.
- **Ид:** скан, хак, краска.

В столбец навыков персонажа вы записываете именно один из 27 навыков. Т.е. если в описании класса написано «3 боевых», то вы вольны выбирать любой навык (из 9 возможных) из боевой группы. Некоторые классы дают более узкий выбор навыков, намекая на специальность данного класса или его узкую направленность. Просто следите за тем, какие навыки написаны в вашем классе. Выбирая свои классовые навыки, вы должны заполнять следуя вашим листам персонажей:

- самый первый верхний навык становится

ВЕДУЩИМ и ОСНОВНЫМ, вы развиваете сам навык на 3, плюс автоматически приобретаете в нем специализацию и направленность;

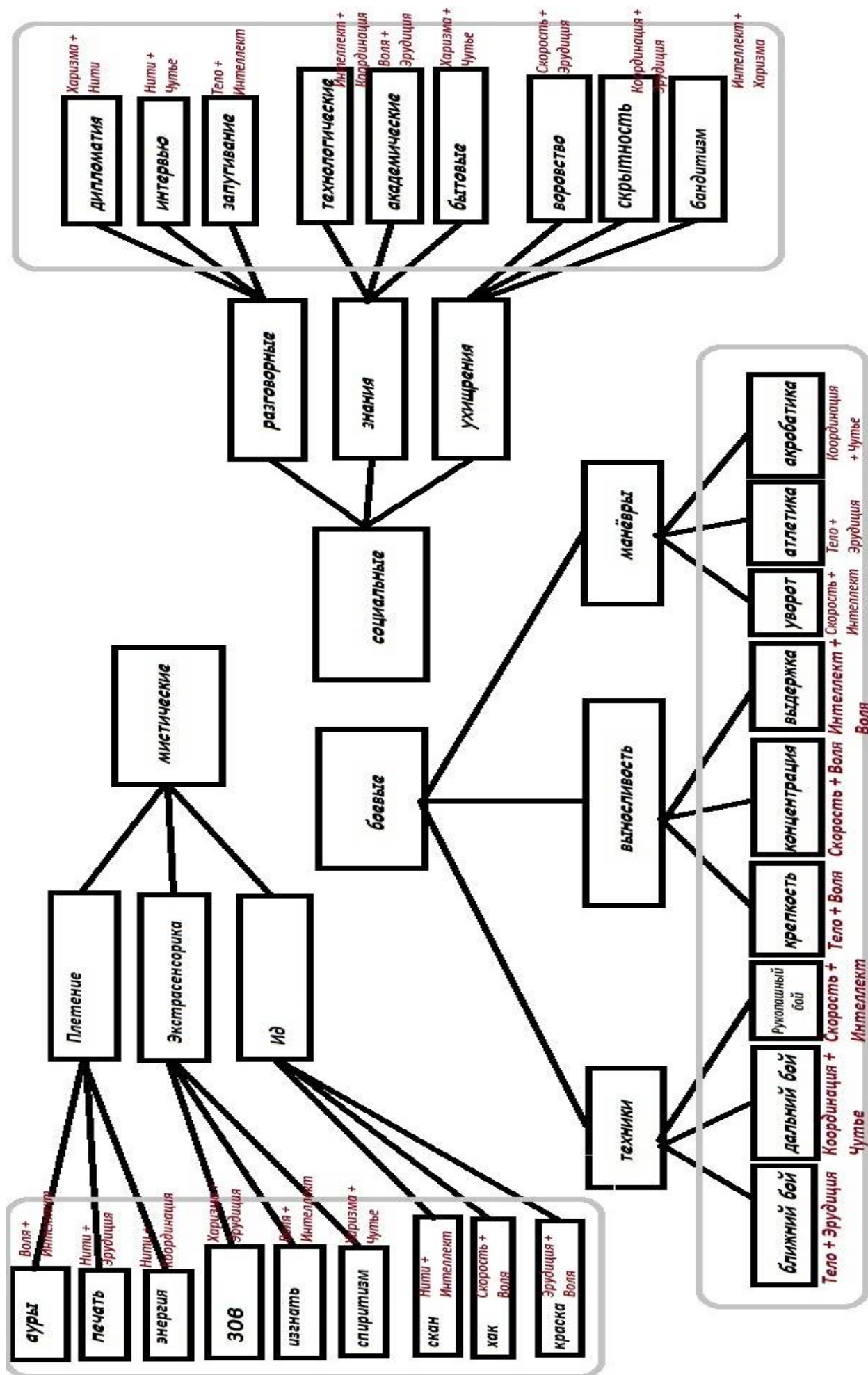
- Специализация дает +2 на проверки и может изменить стат для проверки;
- Направленность позволяет перекидывать 1ки на проверки;
- два следующих навыка становятся основными, напишите на них значение 3; в них пока нет специализации, но если бонусы от биографии, расы или класса увеличат навык хотя бы на 1, то специализации появляется;
- следующие навыки становятся ВТОРИЧНЫМИ, они равны 2м;
- неиспользованные бонусы, которые никак не повлияли на полученные навыки, становятся МАЛЫМИ, они развиты всего лишь на 1.

Применение навыков

В основе настольной ролевой игры всегда лежит обыгрывание некой необычной ситуации, которую создают ведущий и игрок. В начале этой книги уже были приведены примеры: ДМ описывает ситуацию, игрок описывает действия своего персонажа. Порой этого достаточно, и ДМ просто продолжает описание в соответствии с логикой происходящих действий, общаясь с игроками от лица встречаемых персонажей.

Но иногда сложно решить результативность действий персонажа в том или ином деле, ведь у него столько различных параметров, влияющих на игру. Именно для этого созданы навыки, ПРОВЕРКИ которых вы делаете в зависимости от той ситуации, в которой вы сейчас находитесь. Ситуации могут быть слишком разные, поэтому мы поговорим о критериях действий, которые вы можете совершить в той или иной ситуации. Вам нужно будет просто решить, та ли эта ситуация здесь и сейчас.

ДМ должен ориентироваться на описание навыков, выбирая по какому из них следует в данный момент сделать проверку. Если вы сомневаетесь, то попросите подсказки у Ведущего игрока: в его же интересах будет описать ситуацию так, чтобы применить его самый развитый навык. Но помните, что игра никогда не должна превращаться в балаган, ведь стиль игры предполагает мрачные приключения. Конечно, сложно всегда и всем оставаться серьезными, но не впадайте в крайности!



Навыки

В «Интегри: Тропы» каждый персонаж отличается друг от друга не только набором черт и способностей, но и различными навыками, которые вы выбираете в начале игры в зависимости от требования выбранного класса. В приготовленных персонажах уже все учтено, но далее вы узнаете, что изначально вы выбираете 6 навыков для персонажа: 1 ведущий, 2 основных и 3 вторичных. На изначальное развитие навыков влияет биография, а развитие навыков в течение игры увеличивает ваш классовый уровень. Помните, что если ваш навык уже развит до 5, то вместо очередного повышения вы можете получить специализацию или направленность в этом навыке, как это описано ранее. Все навыки в этой игре разделены на 3 ветви: боевые, социальные, и мистические. В каждой ветви есть по 3 направления, а уже в каждом направлении есть 3 навыка. Мистические навыки нельзя применять даже в отчаянных попытках если у вас нет хотя бы 1 в этом навыке. Ведущий (самый первый) навык персонажа автоматически получает направленность и специализацию. Только ваше воображение может подсказать, как именно использовать навыки в течение игры. Однако мы специально подготовили по 3 особенности применения каждого навыка, чтобы вам было легче ориентироваться во время игры.

Получая направленность в навыке, выберите одну из особенностей его применения: отныне раз в ход вы можете перекидывать один дайс с выпавшей единицей на всех проверках, связанных с этой особенностью применения.

Если речь о мистическом навыке, то вы можете использовать выбранную функцию изменения заклинаний. Получая специализацию в навыке, выберите конкретную специализацию: вы получаете малый бонус (+2) на все проверки, связанные со специализацией, и можете изменить один из статов, при помощи которого делаете проверку навыка. Например, ближний бой требует броска Тело + Эрудиция; получив специализацию «кинжалы», можно заменить Тело на Скорость. Помните, что в любом случае получившийся дуэт статов должен

быть из разных характеристик. Далее вы найдете короткие примеры специализаций. Чтобы не занимать много места, мы не стали писать их все, но оставили самые яркие. Полный список вы найдете в полной книге правил.

Боевые навыки

Используйте эти навыки в большинстве боевых столкновений, чтобы достичь превосходства.

Боевые навыки – техники

Ближний бой (Тело + Эрудиция). Используйте для: атаки, блока, контратаки (обменяв кубик боевого эффекта, прервав комбу, получив средний штраф (-4)). Специализации: блокирование (тело/эрудиция), лёгкие мечи (скорость/чутьё), кинжалы (скорость/чутьё).

Дальний бой (Координация + Чутьё). Используйте для: стрельбы, метания, вычисления дальности стрельбы (навык всегда добавляется к броску вычисления дистанции; сам бросок дистанции зависит от оружия; вычисляется в клетках/метрах). Специализации: луки (координация/эрудиция), лёгкие пистолеты (скорость/эрудиция), винтовки (координация/чутьё).

Рукопашный бой (Скорость + Интеллект). Используйте для: безоружных атак, захватов и маневров, боевых искусств. Специализации в рукопашном бое сильно связаны с системой боевых искусств, которые более подробно описаны в основной книге правил. Если вы не хотите изучать боевые искусства, то специализацией станет любой боевой маневр (атака, захват, подсечка и т.д.), не меняя стат.

Боевые навыки - выносливость

Крепкость (Тело + Воля). Используйте против: усталости, ядов, экстремальных температур. Специализации: яды (тело/воля), температуры (воля/интеллект), боли (тело/воля).

Концентрация (Скорость + Воля). Используйте против: раздражителей колдовства, раздражителей действий, засады и удержание прицела. Специализации: засада (воля/чутье), снайпер (воля/координация), тонкие операции (координация/эрудиция).

Выдержка (Интеллект + Воля). Используйте против: страха, нервов, грехов. Специализации: превозмочь страх (воля/интеллект), превозмочь желание (воля/эрудиция), превозмочь чары (Нити/эрудиция).

Боевые навыки – манёвры

Уворот (Скорость + Интеллект). Используйте, чтобы: увернуться в ближнем бою, увернуться в

дальнем бою, перекатиться в укрытие. Специализации: в ближнем

бою (координация/эрудиция), от огнестрельного оружия (скорость/эрудиция), перекаты (скорость/эрудиция).

Атлетика (Тело + Эрудиция). Используйте, чтобы: прыгать и взбираться, толкать и тянуть, бороться на силу. Специализации: прыжки (тело/эрудиция), бег (координация/воля), подтягивание (тело/эрудиция), тяжести (тело/воля), борьба (тело/эрудиция), силовой паркур (координация/чутье).

Акробатика (Координация + Чутьё). Использовать для: паркура, безопасного падения с высоты, равновесия. Специализации: бег по стенам (координация/харизма), падения

(координация/эрудиция), скоростной паркур (скорость/харизма).

Социальные навыки

Используйте, чтобы договариваться с НИП.

Социальные навыки – разговорные

Дипломатия (Харизма + Интеллект). Используйте для: улучшения отношений, сделок, интриг. Специализации: лезть (Нити/интеллект), переговоры (Нити/эрудиция), попрошайничество (воля/эрудиция).

Интервью (Нити + Чутьё). Используйте для: забалтывания, сбора информации, чувства лжи. Специализации: сбор информации (харизма/эрудиция), мягкий допрос (Нити/эрудиция), знание улиц (Нити/чутье).

Запугивание (Тело + Интеллект). Используйте в: боевых ситуациях, социальных ситуациях, выбивании информации. Специализации: допрос с пристрастием (тело/харизма), боевой крик (Нити/тело), социальное давление (харизма/эрудиция).

Социальные навыки – знания

Направленности рукопашного боя

1) атака 2) уворот 3) маневры

8

Специализации рукопашного боя

1) + макс. повреждений (Тело)

2) м.б. и увороту (Скорость)

3) игнор. В. Барьера (Нити)

4) м.б. повр. по броне (Координация)

5) второй колда обезоруживает (Интеллект)

6) третья колда ломает оружие (Эрудиция)

7) закончить колда, чтобы взлететь в засвет (Воля)

8) при боевом эффе. обменять на м.и. и защитить врага на ход (Харизма)

18

9) атака в колда стоит +* (Скорость)
+1с касанием

19

10) пятая колда дает статус Рок (Тело)

20

11) Бить призраков (Нити)

2) - кб. эф. на м.и. и атака врага на ход (Чутье)
для замсто

Все специализации навыков знаний сохраняют изначальные характеристики.

Технологические (Интеллект + Координация). Используйте, чтобы: управлять техникой, знать о технологиях, исследовать технологии. Специализации: технарское образование, вождение автомобилей, работа с компьютерами.

Академические (Воля + Эрудиция). Используйте, чтобы узнать: о чем-то магическом (Нитевом), о чем-то научном, понять, исследовать с научной точки зрения. Специализации: математика, физика, химия.

Бытовые (Харизма + Чутьё). Используйте, чтобы узнать о: чем-то жизненном, человеке по его поведению, о Тропе и монстрах. Специализации: Психология, знание монстров (определенного типа), тропоходство.

Социальные навыки – ухищрения

Воровство (Скорость + Эрудиция). Используйте, чтобы: взламывать замки, обезвреживать ловушки, обирать карманы. Специализации: взлом механических замков (координация/чутьё), минёр (координация/интеллект), чувство ловушек (Нити/чутьё).

Проникновение (Координация + Эрудиция). Используйте, чтобы: скрываться от врагов, проникать на местность, скрытно следить. Специализации: двигаться тихо (координация/воля), скрытность (эрудиция/воля), слежка (Нити/интеллект).

Бандитизм (Интеллект + Харизма). Использовать, чтобы: говорить на блатном языке, устраивать засаду, совершать тайные сделки. Специализации: блатной язык (харизма/эрудиция), тайный язык (координация/интеллект), засады (воля/чутьё).

Мистические навыки

Специализации мистических навыков – разработанные ВАМИ комбинации заклинаний с ячеек тренировок и мистических навыков, которые эти заклинания всячески преобразуют. Кубик неудачи на мистических навыках: вы тратите двойную стоимость #.

Мистические навыки – экстрасенсорика

Спиритизм (Харизма + Чутьё). Используйте для: общения с духами и умершими, застрявшими в Астрале (стоимость # за проверку); погружать свое Искру в Астрал, медитируя, оставляя тело в физическом мире (стоимость дб # за проверку); усилить заклинание с доски тренировок, добавив ранг статуса, дополнительный кубик Нитей урона,

или просто уровень бонуса, в зависимости от выброшенной сложности, начиная с 9 (стоимость д12 # за проверку).

Зов (Харизма + Эрудиция). Используйте для: призыва потусторонних существ с целью беседы с ними (стоимость # за проверку); попытаться подчинить потустороннюю сущность (сложность равна уровню сущности помноженному на 3, стоимость дб # за проверку); изменить точку появления эффекта заклинания с доски тренировок, например призвать в определенной точке, обратить в луч, или наоборот заставить вращаться энергию на руках, а затем применить в любой момент (стоимость д12 # за проверку).

Изгнать (Воля + Интеллект). Используйте для: изгнания иллюзий, чар, печатей (стоимость # за проверку); изгнания потусторонней сущности обратно в Астрал (стоимость д12 # за проверку); развеять или отменить мистический эффект (сложность равна уровень эффекта или персонажа помножить на 3, стоимость д12 # за применение).

Мистические навыки – Нить

Энергия (Нити + Координация). Используйте для: управления окружающих энергий температур или электричества, подавляя или усиливая их (стоимость # за применение); вложить дб повреждений каким-то типом энергии за каждый уровень сложности, начиная с 9, в следующий удар или заклинание с доски тренировок (стоимость дб # за проверку); призвать мощный энергетический заряд, который соответственно влияет на окружающую реальность в течение продолжительного времени, может нанести д12 + Нити повреждений, если будет использован через Нитевый проводник (специальный предмет, см. секцию предметов).

Печать (Нити + Эрудиция). Используйте для: ограждения себя или окружающих от мистического влияния (налагает штрафы на источник влияния, начиная с малого за каждый уровень успеха, начиная с 9, стоимость # за проверку); заставить мистический эффект сработать позже, при каких-то условиях (стоимость дб # за проверку); запретить использовать мистику на определенную цель (сложность = уровень противника или места *3, стоимость д12 # за проверку).

Аура (Воля + Чутьё). Используйте для: чутья ауры окружающих людей и предметов, чтобы получить подсказку об их сути (стоимость # за проверку); повлиять на свою ауру, изменить эффект заклинания с доски тренировок, «покрыв» себя его эффектом, и все клетки вокруг себя (стоимость дб # за проверку);

изменить ауру другого (стоимость д12 # за проверку).

Мистические навыки – Ид

Скан (Нити + Интеллект). Используйте для: чувства Искр вокруг (используя кризалис, особый предмет, или находясь в Ид, дистанция считается в километрах, стоимость # за проверку); ориентироваться на Тропе, в Астрале, Иде, или реальности (ДМ рисует карту местности дальше, чем может физически увидеть персонаж, стоимость д6 # за применение); изменить количество целей, на которые подействует заклинание с доски тренировок (можно выбирать определенный тип целей, и/или увеличивать/уменьшать количество целей +/- 1, на которое заклинание подействует – 1 опция за каждую сложность, начиная с 9; стоимость д12 # за проверку).

Хак (Скорость + Воля). Используйте для: сбора скрытой в Иде информации (стоимость # за применение); вторжения в сознание спящих бионтов через медитативное состояние, отделяясь Искрой от своего тела (стоимость д6 # за проверку); изменить форму заклинания с доски тренировок (радиус круга обратить в линию воздействия, или наоборот, превратив луч в сферу, преграду в проход, и т.п., стоимость д12 # за проверку).

Краска (Эрудиция + Воля). Используйте для: усиления влияния на бионтов, привлечения внимания или незаметности (стоимость # за проверку); изменить мысль спящего бионта, вторгнувшись к нему в создание (стоимость д6 # за применение); изменить размеры заклинания с доски тренировок (увеличить или уменьшить радиус/дальность/клетки воздействия, +1 клетка за каждую сложность, начиная с 9, стоимость д12 # за проверку).

Игра в изменение заклинаний – это отдельная настоящая мини-игра. Каждое применение мистического навыка считается действием характера, т.е. требует 3*, причет плата в * и # идет до непосредственного применения заклинания с доски тренировок, даже если оно потом не попадет в цель или не будет иметь эффекта. Сократить стоимость поможет «изобретение» заклинания, которое записывается как специализация мистического навыка.

Специализации навыков

Обладая широкими познаниями в самых разных навыках, особенность человеческих возможностей в

том, что настоящим специалистом можно стать только если тренироваться в специфичном направлении своих навыков. Каждый человек ориентируется в чем-то лучше, в чем-то хуже. Конечно, встречаются уникальные индивиды, гармонично развитые во всём, но быть мастером во всех аспектах своих знаний невозможно. Именно поэтому так важно, чтобы в команде собрались Странники, обладающие самыми разными способностями.

В «Интегри: Тропы» узкие направленности навыков обыгрываются при помощи специализаций навыков. Мало уметь сражаться, ведь в большом многообразии оружия необходимо применять различные хваты, техники, движения. Персонаж, который учился сражаться определенной техникой, или учился научно мыслить с точки зрения определенной методики, неосознанно переносит имеющийся опыт, и оценивает окружающие его явления с точки зрения привычки. Другими словами если навык ближнего боя - это базовые умения махать тем, что попало под руку, то его специализация - штука более тонкая, и отражает непосредственные профессиональные навыки персонажа. Это просто естественно, что в бою кинжалом и мечом мы полагаемся на разные особенности нашего организма и телосложения. Но иногда у воина настолько переплетаются знания, что он применяет их быстро и легко по аналогии в разных ситуациях.

Конструктор заклинаний

У всех навыков есть специализации, но мистические навыки – это нечто необычное, исключение в этом случае. Кроме очевидных и абстрактных функций мистических навыков в «Интегри: Тропы», основной инновационной механикой является встроенный конструктор способностей для ваших персонажей, описанный ниже.

Работает это так. Вы находите на доске тренировок, с которой вы еще познакомитесь в ГЛАВЕ 6, сверхъестественную способность, заклинание, которым владеет ваш персонаж. Заклинания с доски тренировок – это своеобразные заготовки, которые вы можете попробовать преобразовать, добавляя эффекты в зависимости от своего воображения, и навыков, которыми владеет персонаж. Силы от класса, расы и Искры изменять нельзя, если в их описании не сказано иного.

Решив применить заклинание, вы можете моментально улучшить его при помощи мистических

навыков. Каждый мистический навык может сделать что-то своё. Вы отталкиваетесь от правил навыка, проявляя воображение. Каждое применение мистического навыка – это новое ментальное действие, которое требует своей платы в * и #. Сначала вы заявляете, что собираетесь творить с заклинанием, обозначая те навыки, которые сейчас будете кидать, а потом уже делаете все проверки поэтапно.

Если какая-то проверка провалилась, то это не беда, эффект просто не появляется, броски кубиков продолжают, но # не возвращаются. Если вы выкидываете критический провал и получаете кубик неудачи, тогда цепочка прерывается и вы моментально прерываете изменение заклинания, выпуская то, что уже успели натворить. Применять ментальные действия в этот ход уже нельзя.

Таким образом, вы берете обычное заклинание 1го уровня, и, потратив много очков действия (*) и Вдохновения (#), у вас получается совершенно иное заклинание, которое имеет лишь общие схожие черты с изначальным заклинанием. Все зависит только от смекалки и творчества игрока, который умеет правильно сформулировать заявку и желаемый результат, оперируя мистическими навыками так, чтобы получить необходимое. Если вас пугает это, то поспешим вас успокоить: нет лучше тренинга для воображения, чем игра с парой-тройкой мистических навыков. Другое дело, если взяли все 9 навыков – это может стать вызовом даже для бывалых игроков, зато и эффекты, которые можно добиться от обычного Пламени – ощутимы.

На каждое заклинание нельзя кидать один и тот же мистический навык подряд! Однако можно применить один навык, потом второй, а затем первым улучшить эффект второго.

Но не всегда можно позволить себе тратить столько очков действия (*) и Вдохновения (#), особенно последнего, ведь восполнять Вдохновение (#) иной раз очень сложно. Именно в этот момент к вам придут специализации в мистических навыках!

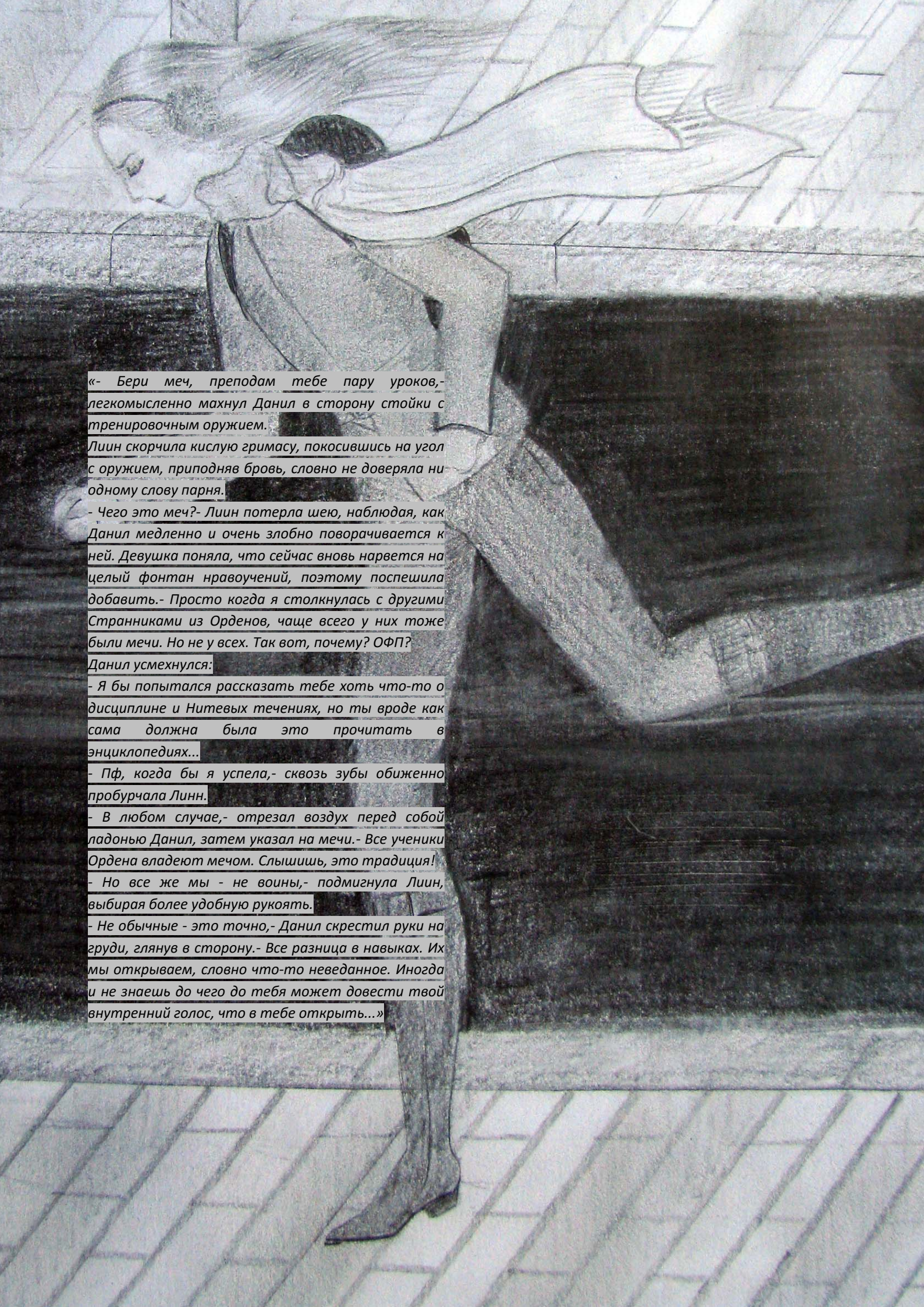
У каждого мистического навыка может быть также 3 специализации, но каждая специализация – отдельно взятая комбинация усиления и изменений некоего заклинания с доски тренировок.

Если вы часто используете некую комбинацию, то превратите её в собственное заклинание: дайте собственное название (вроде «Огненный кулак», «Ледяная хватка» или «Фаерболл») и запишите как специализацию в тот навык, который используется в изменении заготовки с доски тренировок чаще всего. Такое самодельное заклинание становится

специализацией мистического навыка. Все очки действия (*) и Вдохновение (#), которое должны были быть заплачены за заклинание, делятся пополам и отнимаются сразу, как только вы решили сколдовать эту комбинацию. При этом делается лишь один бросок за место всех бросков в комбинации. Соответственно результат броска высчитывается по этому одному броску, касательно всех заявленных эффектов заклинания.

Если в комбинации навыков для изменения заготовки все используемые навыки кидаются по разу, то вы можете использовать эту комбинацию как специализацию для любого из этих навыков.





«- Бери меч, преподам тебе пару уроков,- легкомысленно махнул Данил в сторону стойки с тренировочным оружием.

Лиин скорчила кислую гримасу, покосившись на угол с оружием, приподняв бровь, словно не доверяла ни одному слову парня.

- Чего это меч?- Лиин потерла шею, наблюдая, как Данил медленно и очень злобно поворачивается к ней. Девушка поняла, что сейчас вновь нарвется на целый фонтан нравоучений, поэтому поспешила добавить.- Просто когда я столкнулась с другими Странниками из Орденов, чаще всего у них тоже были мечи. Но не у всех. Так вот, почему? ОФП?

Данил усмехнулся:

- Я бы попытался рассказать тебе хоть что-то о дисциплине и Нитевых течениях, но ты вроде как сама должна была это прочитать в энциклопедиях...

- Пф, когда бы я успела,- сквозь зубы обиженно пробурчала Линн.

- В любом случае,- отрезал воздух перед собой ладонью Данил, затем указал на мечи.- Все ученики Ордена владеют мечом. Слышишь, это традиция!

- Но все же мы - не воины,- подмигнула Лиин, выбирая более удобную рукоять.

- Не обычные - это точно,- Данил скрестил руки на груди, глянув в сторону.- Все разница в навыках. Их мы открываем, словно что-то неведанное. Иногда и не знаешь до чего до тебя может довести твой внутренний голос, что в тебе открыть...»

Тени I Цена: 6	Тени II Цена: 13	Тени III Цена: 20	Призыв III Цена: 15	Покой III Цена: 20	Натура III Цена: 20	Солнце II Цена: 11	Солнце III Цена: 21
Пустота I Цена: 6	Пустота II Цена: 10	Пустота III Цена: 25	Тьма III Цена: 25	Молния III Цена: 21	Натура II Цена: 15	Солнце I Цена: 5	Шаги III Цена: 22
	Знобь III Цена: 20	Тьма II Цена: 15	Знобь II Цена: 12	Покой I Цена: 5	Натура I Цена: 6	Проекция Цена: 6	Шаги II Цена: 12
Нитевое III Цена: 23		Огонь III Цена: 20	Тьма I Цена: 7	Знобь I Цена: 6	Молния I Цена: 5	Трюки Цена: 4	Шаги I Цена: 6
Копья III Цена: 16	Кинжалы III Цена: 12		Огонь II Цена: 10	Огонь I Цена: 4	Тропоход Цена: 5	Образ Цена: 6	Амбидекстр Цена: 6
Копья II Цена: 10	Нитевое II Цена: 15	Дубины III Цена: 10		Пси I Цена: 4	Пси II Цена: 9	Последний герой Цена: 15	Комбо брейк Цена: 15
Кинжалы II Цена: 8	Нитевое I Цена: 6	Дубины II Цена: 6	Двухлезвийное Цена: 12		Пси III Цена: 18	Монстры II Цена: 6	Монстры III Цена: 12
Копья I Цена: 4	Посохи Цена: 5	Дубины I Цена: 3	Арбалеты I Цена: 4	Арбалеты II Цена: 10	Бойня Цена: 10	Берсерк Цена: 12	Вампиризм Цена: 20
Пистолеты I Цена: 4	Кинжалы I Цена: 4	Клинки Цена: 3	Доспехи I Цена: 5	Доспехи II Цена: 10	Доспехи III Цена: 20	Амулеты Цена: 10	Кольца Цена: 15
Винтовки I Цена: 7	Луки I Цена: 5	Длинные мечи I Цена: 5	Топоры I Цена: 4	Молоты Цена: 5	Топоры II Цена: 11	Арбалеты III Цена: 16	Короны Цена: 20
Взрывчатка I Цена: 4	Катаны I Цена: 6	Луки II Цена: 12	Длинные мечи II Цена: 12	Длинные мечи III Цена: 20	Топоры III Цена: 22	Экзотика Цена: 12	Артефакты I Цена: 25
Лучевое Цена: 40	Катаны II Цена: 15	Катаны III Цена: 25	Луки III Цена: 20	Нитевые вещи I Цена: 5	Нитевые вещи II Цена: 12	Нитевые вещи III Цена: 20	Артефакты II Цена: 40
							Артефакты III Цена: 50

Глава 6: Тренировки

Часто возможности персонажей в «Интегри: Тропы» лежат далеко за пределами обычного человека, но все же любой Странник когда-то был человеком, и все человеческое им присуще. Каждый персонаж имеет свои вкусы и предпочтения. Это касается не только их личной жизни и убеждений, но и навыков. Все способности и склонности к паранормальному и общечеловеческому отражено в ДОСКЕ ТРЕНИРОВОК, о которой мы поговорим далее.

Встречать упоминание о доске тренировок, о неких слотах тренировок и странные пометки с цифрой на конце, вроде «Клинки» или «Огонь I». Все это связано с доской тренировок, а именно показывает на одну из ячеек этой доски. Доску тренировок вы найдете на следующей странице.

Главное, что нужно знать о доске тренировок:

- Каждая ячейка тренировки содержит по 3 опции (заклинания, манёвра, предмета – в зависимости от типа);
- Открывая новую ячейку, вы автоматически «выучиваете» одну из опций, но остальные нужно приобретать за «очки тренировок»;
- Вы получаете очки тренировок каждый раз, когда получаете базовый или классовый опыт;
- Вы можете открывать любые соседние ячейки, КРОМЕ как по диагонали;
- Вы можете «перепрыгнуть» через ячейку, заплатив её половину стоимости, а затем открыть следующую доступную ячейку;
- В процессе создания персонажа вы получаете возможность открывать ячейки бесплатно, но также вы можете потратить эту возможность, чтобы открыть опции в открытых от класса ячеек и полностью овладеть ими, при этом стоимость ячейки **НЕ должна быть дороже 6**.

Тренировки отражают привычки и возможности персонажа, которые он приобрёл в течении своих странствий по Тропам. Это могут быть склонности к стихиям, вкусы с использованием тактик и оружия, а могут быть и условные рефлексы, выработанные от постоянно надвигающейся опасности. Тренировки определяют то, чем вы действительно можете пользоваться, и что можете делать без больших усилий и каких-либо проверок. Например, у вас есть навык "ближний бой" со специализациями в мечах, но

в каких именно мечах - определит доска тренировок и то, какие слоты на ней вы открыли.

Потенциально любой может овладеть школами Магических Нитей, но воину придётся долго добираться до них по доске Тренировок, ведь от класса он получит открытые ячейки совершенно других способностей. На Тропах почти все Странники обладают мистическими способностями, но не все уделяют внимание в их развитии. Другая сложность заключается в выборе статов: воины захотят развивать совершенно другие значения.

С выполненными квестами вы можете приобретать уникальные слоты на доске тренировок, которые может придумать ДМ. Некоторые из них вы сможете найти в приключениях или дополнениях к Интегри: Тропы.

Комбинирование ячеек и опций тренировок – это заключительная часть кастомизации вашего персонажа. Наравне с расой, Искрой и классом, тренировки сильно влияют на облик персонажа, являясь отражением его исключительных черт. Таким образом, новую способность персонаж может получить в ходе длительных тренировок, или после выполнения сложного задания – важнее всего, что вы сами можете настроить стиль игры под свой собственный вкус.

ДМ вправе выдавать бонусные очки тренировок за следующие достижения:

- ❖ За каждого убитого монстра в размере, равном уровню монстра;
- ❖ За столкновения навыков или воли в размере, равном уровню столкновения;
- ❖ За особо сложных противников, места сюжетных развязок и интересное обыгрывание игровых ситуаций, в любом размере.

Чтобы делать комбо в бою, вам необходим не только навык, но тренировка с тем предметом, который вы используете в сражении (подробнее в главе БОЙ). За некоторые открытые опции вам необходимо будет платить в # (Вдохновением). Об этом написано далее в этой главе.

Доска тренировок включает в себя группы:

1) **Приёмы** - различные специальные навыки путешествия по Тропам, Девятиэтажке и вообще различным мирам, преодолевая или используя Лимиты, а также взаимодействуя с Искрами Жизни. Как правило, приёмы дают вам постоянный бонус или уменьшают штрафы в определенных ситуациях,

как это отмечено в их описании далее. Также в приёмы входят навыки использования необычных предметов, которые не являются оружием.

Приёмы отмечены жёлтым, зелёным и серым цветом на верхней части доски тренировок.

2) **Стили** - это исконно боевая подготовка вашего персонажа. Первым делом – это навыки использования того или иного оружия. Без ячеек оружия вы не сможете делать комбо атаки, и не можете использовать ни коим образом специализацию с данным видом оружия. Иногда в этих ячейках встречаются дополнительные манёвры для комбо-пула, комбо-брейкеры, спец приёмы и стили сражения с орудиями в разной броне.

Стилям посвящена вся нижняя часть доски тренировок.

3) **Нити** - это все основные сверхъестественные способности, которые выходят за рамки классовых сил. Все силы из этой группы имеют типы «Нитевое» и «Волна», поэтому могут быть изменены через мистические навыки. Ячейки данного вида - это буквально изучение школ магии и конкретным заклинаниям.

В эту группу входят все ячейки, помеченные красным на верхней части доски.

Описание ячеек верхней части доски тренировок

Название: Амбидекстр

Цена: 6

Тип: Стили

Описание: за каждую приобретенную опцию данной ячейки штраф за использование по оружию в каждой руке сокращается на одну градацию. При этом вес допустимого оружия 2 за ранг.

Название: Амулеты

Цена: 10

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы можете использовать некий амулет, название которого выбираете сами. Если у вас уже три амулета, то вы можете вновь приобрести опцию этой ячейки и заменить одно название амулета на другое.

Название: Берсерк

Цена: 10

Тип: Приёмы

Описание: За каждую приобретенную опцию в данной ячейке раз в день персонаж может

входить в состояние контролируемой ярости как физическое действие, но раз за столкновение. Состояние берсерка проходит после столкновения или если вы теряете сознание (каким-либо образом). В состоянии берсерка вы получаете малый бонус к атакам и повреждениям, но средний штраф к интуитивной защите.

Название: Бойня

Цена: 20

Тип: Приёмы

Описание: За каждую приобретенную опцию в данной ячейке раз в раунд персонаж может провести дополнительную атаку параллельно основной без траты *. Дополнительная атака считается частью начатой комбы, но дополнительной цены не налагает. Персонаж просто молниеносно орудует оружием, делая стремительные выпады или прицеливаясь в мгновение ока.

Название: Вампиризм

Цена: 20

Тип: Приёмы

Описание: Вы научились манипулировать Нитями в теле окружающих существ в соответствии с приобретенной опцией.

Опция 1 – Испить душу: физическим действием, если держите голову не мертвой цели в руках, сделайте бросок Харизма + Тело + Базовый Уровень против шока реакции цели. На успех цель теряет d12 #, а вы восполняете половину выпавшего значения #.

Опция 2 – Испить память: физическим действием, если держите голову не мертвой цели в руках, сделайте бросок Харизма + Интеллект + Базовый Уровень против шока духа цели. На успех цель забывает последние d12 часов, а эта память переходит к вам. ДМ должен описать все значимые детали этой памяти.

Опция 3 – Испить жизнь: физическим действием, если держите голову не мертвой цели в руках, сделайте бросок Харизма + Скорость + Базовый Уровень против шока тела цели. На успех цель теряет d12 хитов, а вы восполняете треть выброшенного значения (округляя вниз, но не менее 1).

Выживший
стоит 7
приём
+3 хп

Название: Знобь I

Цена: 6

Тип: Нити

Описание: вы учитесь базовым заклинаниям Серебряного Шторма.

Опция 1 – Обморожение: 3*, 3#, на руки или оружие в руках. При контакте с противником (ударе), цель должна сделать проверку шока тела (сложность равна полученным повреждениям), чтобы не получить еще д6 повреждений и малый штраф на все действия до конца следующего хода.

Опция 2 – Ледяная стрела: 5*, 1#, магическая дистанционная атака. Попадание наносит d8 + Координация повреждений.

Опция 3 – Наст: 4*, 2#, сделайте бросок Координации + Нити. Выпавшее значение показывает количество клеток, которое вы можете сделать нестабильной поверхностью, ступив на которую, все должны сделать проверку шока реакции со сложностью 6 или упасть, получив d4 повреждения.

Название: Знобь II

Цена: 12

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Серебряного Шторма.

Опция 1 – Айсберг: 6*, 4#, дистанционная или ближняя магическая атака по 1 цели, и по каждой цели рядом (в смежных клетках) с 1й. На попадание нанесите 2d12 + Тело повреждений и оттолкните цель на бросок кубика Координации клеток. Все другие цели, встречаемые на пути, также отталкиваются на оставшееся количество клеток. После чего все, кто был сдвинут, падают.

Опция 2 – Вьюга: 7*, 3#, выберите 3x3 клетки на дистанции вашего дайса Нитей. Все существа в этой зоне должны кинуть шок тела со сложностью вашего кубика Нитей, либо упасть. Вы можете переместить тех, кто упал, по зоне заклинания, как захотите.

Когда цели закончат движение, то нанесите бросок кубика Нитей повреждений каждой цели.

Опция 3 – Примерзание: 5*, 4#, дистанционная или ближняя магическая атака по 1 цели против шока тела цели. На успех вы наносите d6+Нити повреждений и накладываете статус Медленно I.

Название: Знобь III

Цена: 20

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Серебряного Шторма.

Опция 1 – Анабиоз: 10*, 6#, на расстоянии кубика Нитей, выберите целей по броску кубика Интеллекта. Цели кидают шок тела против сложности ваш кубик Нитей + максимальное значение Интеллекта. Если цели провалились, то пропускают ходы по броску дайса Интеллекта.

Опция 2 – Ледниковый период: 7*, 6#, сделайте бросок Координации – такова длинная и ширина в клетках зоны, которая образуется рядом с вами (начиная с любой смежной клетки). Все существа, оказавшиеся в этой зоне, автоматически смещаются к дальнему от вас краю зоны, в порядке по вашему желанию, ЕСЛИ не сделают проверку шока реакции со сложностью 9+выброшенное значение на кубике Координации.

Опция 3 – Ледяной дождь: 10*, 4#, поддержание #, сделайте бросок Чутья – на столько клеток распространяется действие заклинания. Когда любое живое существо попадает под действие Ледяного дождя, и каждый последующий ход, находясь в зоне его действия, должно кинуть шок тела со сложностью вашего кубика Нитей + выброшенного значения Чутья. На провал цель получает состояние Медленно II и теряет бросок вашего кубика Нитей хитов.

Название: Кольца

Цена: 15

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы можете использовать некое кольцо, название которого выбираете сами. Если у вас уже три кольца, то вы можете вновь приобрести опцию этой ячейки и заменить одно название кольца на другое.

Название: Комбо брейк

Цена: 15

Тип: Приёмы

Описание: персонаж обучается особым движениям и финтам оружием, которые позволяют ему прервать даже самый смертоносный поток ударов противника.

Опция 1 – Наотмашь: не используется *малым* оружием, может закончить комбу, либо использоваться в ответ на удар противника, рукопашная атака оружием в руках на * дешевле базовой стоимости действия, вы получаете малый штраф к атаке, но малый бонус к интуитивной защите до следующего своего хода. Если ваша атака наотмашь попадает в цель, вы не наносите повреждений, однако можете отступить на клетку в любую сторону, разорвав ближний бой. Соответственно, чтобы вновь атаковать по вам, противник должен подойти (если у него не *длинное* оружие), а его изначальная комба (если таковая имеется) прерывается.

Опция 2 – Тактический перекат: применить в свой ход или в ответ на дистанционную атаку противника. Вы перемещаетесь на количество клеток по броску Скорость + чутье - d12. Перекачиваться можно только между деталями ландшафта, которые дают хоть какое-то укрытие. Вы тратите столько *, сколько клеток промчались, плюс столько *, сколько выпало на d12. Если * не осталось, то ход окончен, не важно остались ли вы в укрытии или смогли сделать манёвр.

Опция 3 – Упреждающий удар: использовать только в момент, когда противник атакует вас в ближнем бою. Вы проводите особый удар, тратя лишь половину требуемых *. В начале нового хода потеряйте 4*. Если ваш упреждающий удар достигает цели, то вы наносите половину повреждений, а атака противника проваливается и его комба (если таковая присутствует) прерывается.

Название: Короны

Цена: 20

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы можете использовать некую корону, название которой выбираете сами. Если у вас уже три короны, то вы можете вновь приобрести опцию этой ячейки и заменить одно

название короны на другое.

Название: Молния I

Цена: 5

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Синего Шторма.

Опция 1 – Разряд: 4*, 3#, проведите дистанционную магическую атаку. На попадание нанесите d8+кубик Интеллекта повреждений и состояние Шок I, длящееся 1 ход цели. Разряд, пущенный в воду, распространяется на количество клеток, равное вашему значению кубика Нитей.

Опция 2 – Кольцо молний: 6*, 4#, сделайте бросок Харизмы, чтобы узнать, на сколько клеток радиусом вы создаете расходящиеся от вас кольца молний. Все существа, попавшие под действие колец должны кинуть бросок шока реакции со сложностью 6+выброшенное значение Харизмы, чтобы не получить кубики Интеллекта + Харизмы повреждений.

Опция 3 – Шок: 5*, 2#, сделайте магическую атаку ближнего боя с малым бонусом на попадание. При успехе противник должен сделать бросок шока тела со сложностью, равному вашему значению кубика Нитей, или получить на ход состояние Шок II.

Название: Молния II

Цена: 11

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Синего Шторма.

Опция 1 – Спазмы: 7*, 6#, сделайте магическую атаку ближнего или дальнего. При успехе противник должен сделать бросок шока тела со сложностью броска d12 + ваш кубик Нитей, или получить на ход состояние Шок III. Если атака успешна, повторите её против ближайшего противника: на попадание будет наложено состояние Шок II. Если и вторая атака успешна, то повторите атаку против иного ближайшего противника (не против 1го). На попадание будет наложено состояние Шок I. Если подходящей цели нет, то заклинание прекращает своё действие.

Опция 2 – Заземление: 6*, 4#, следующие электрические повреждения, которые вы получаете,

но которые не превышают вашего тройного значения Нитей, делятся пополам: первая половина становится бонусом к повреждениям к любому Нитевому заклинанию в течение следующего хода, а вторая половина превращается в восполненные #.

Опция 3 – Шаровая молния: 7*, 7#, сделайте бросок кубика Харизмы. Выпавшее значение – количество целей, которые может поразить Шаровая молния, И дистанция, в которой должны стоять выбранные цели друг от друга. проведите дистанционную магическую атаку против каждой цели. На попадание нанесите d8+кубик Интеллекта повреждений и состояние Шок I, длящееся 1 ход цели.

Название: Молния III

Цена: 22

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Синего Шторма.

Опция 1 – Зевс: 10*, 9#. Проведите дистанционную магическую атаку. На попадание нанесите 3 кубика Интеллекта повреждений.

Опция 2 – Небесный Дракон: 7*, 6#, сделайте бросок Харизмы – столько на столько клеток, начиная от любого края своей клетки вы покрываете электрическими разрядами (в воде в 3 раза дальше). Цели должны сделать бросок шока тела со сложностью 9+выброшенное значение Харизмы, или получить d12+выброшенное значение Харизмы повреждений. Если сложность достигнута, то цели все равно получают выброшенное значение Харизмы повреждений.

Опция 3 – Один: 11 *, 5#, вы ударяете молотом из грома и молний вокруг себя с радиусом в клетках, равным значению кубика Нитей. Все существа, попавшие в эту зону, получают кубик Харизмы + кубик Нитей повреждений, которые игнорируют любые защиты и броню, кроме прямого иммунитета, и роняют на землю, если повреждения сняли хотя бы четверть от имеющихся хитов.

Название: Монстры I-III

Цена: 3 за I уровень, 6 за II уровень, 12 за III уровень

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данных ячеек вы изучаете определенную группу

монстров, которую выбираете сами. Группы выбираются в зависимости от типов, описанных в главе монстров, который использует ДМ (спросите его, какие типы существуют, если не знаете сами). Логичнее всего будет исследовать таким образом монстров, встречаемых в ходе игры. Знание группы монстров даст вам доступ к засекреченной информации при использовании навыков знания. Также вы никогда не кидаете шок духа на страх перед изученной группой монстров. Это отображает холодную рассудительность персонажа и его готовность ко всем сюрпризам, которые может преподнести монстр.

Название: Натура I

Цена: 6

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания смещения Серого Покоя и Светлого Хаоса.

Опция 1 – Грязь: 6*, 3#, сделайте бросок кубика Интеллекта. На получившемся радиусе клеток появляется нестабильная поверхность: все цели, остановившие своё движение на ней, должны сделать шок реакции со сложностью 3+выброшенное значение Интеллекта, чтобы не упасть. Местность возвращается в исходное состояние в конце столкновения или через 12 минут.

Опция 2 – Заплата: 7* 3#, коснитесь цели – вы ее буквально зашиваете, останавливая кровотечение и восстанавливая бросок кубика Нитей хитов.

Опция 3 – Корни: 5*, 2# – магический ближний или дальний бой, на попадание наносит d6 + Воля повреждений и состояние Медленно I, а клетка под целью становится сложным ландшафтом до конца столкновения или на 12 минут.

Название: Натура II

Цена: 15

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смещения Серого Покоя и Светлого Хаоса.

Опция 1 – Био: 8* 3# магический дальний или ближний бой против шока тела цели. На попадание накладываются состояния Яд II и Медленно II

Опция 2 – Поток: 9* 4#. Выберите 3 клетки рядом с собой (они должны быть рядом друг с другом), затем сделайте бросок Эрудиции – на столько клеток от вас перемещается Поток корней и камней. Все, кто оказываются по пути перемещения Потока, получают попадание по ближнему или дальнему магическому бою. Если попадание прошло, то цели ранятся на d10+Нити повреждений и толкаются на расстояние, равное расстоянию до вашего персонажа.

Опция 3 – Реген: 6* 5#, коснитесь цели и бросьте кубик Нитей – столько ходов (пока не выздоровеет или пока не упадет без сознания) цель получает статус Реген.

Название: Натура III

Цена: 20

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смешения Серого Покоя и Светлого Хаоса.

Опция 1 – Долина: 12*, 7#, сделайте бросок Нити + Эрудиция. На столько клеток вы создаете природное убежище из корней и растений (или иного материала, который находится под ногами или поблизости). Убежище защищает всех, кто находится внутри от природного влияния кроме критического уровня. Убежище держится кубик Нитей часов. Все, кто вошел в убежище, и хочет навредить команде, в начале каждого своего хода получает атаку с бонусом +7, на попадание 3д8+2 повреждений.

Опция 2 – Масс Био: 10*, 6# , как Био, но на всех противников в дальности кубика Нитей клеток.

Опция 3 – Масс Реген: 9*, ### #, как Реген, но на всех своих в дальности кубика Нитей клеток.

Название: Некро

Цена: 15

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Мёртвых Нитей. Без сомнения это изменяет и самого персонажа, заполняя его силой нежизни, обращая постепенно в иссушенный труп.

Опция 1 – Поднять Труп: ритуал II, один труп становится подконтрольным для персонажа до конца столкновения или на 12 минут. Цель теряет

половину пунктов в характеристиках, навыках и прочих особенностях, а также лишается половины специальных способностей на усмотрение Действующих.

Опция 2 – Стрела смерти: 6*, 4#, магическая дистанционная атака, d12+Нити повреждений, цель получает статус Слабость I.

Опция 3 – Язык мёртвых: ритуал I, вы можете беседовать с погибшим в последние 3 дня, общаясь с его духом через тело погибшего. Ваш разговор длится в течении 12 минут. Тот же эффект срабатывает, если вы проводите этот ритуал на оживленного немертвого.

Название: Образ

Цена: 8

Тип: Приёмы

Описание: в зависимости от количества приобретенных опций в данной ячейке, вы можете создавать собственного двойника, связанного с вами телепатически, чтобы выходить в разные Слои из командного Рая. С каждой приобретенной опцией:

- Вы выбираете, в какой именно Слой можете создавать двойника: Внешний, Внутренний или в подпространства Девятиэтажки;
- Копия может существовать дополнительный час времени в Слое;
- Копия обладает 1 хитом, ½ ваших хитов или перенимает полностью ваши хиты.

Вы управляете копией словно из неё самой, можете использовать все свои навыки, но не мистические силы и заклинания.

Название: Огонь I

Цена: 4

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Кипящего Потока.

Опция 1 – Вспышка: 4* 2#, дистанционная магическая атака, d6+Нити огненных повреждений.

Опция 2 – Тление: 4* 3#, дистанционная магическая атака против шока тела цели. На попадание цель получает статус Боль I.

Опция 3 – Угольки: 5* 3#, сделайте бросок кубика Скорости. На получившемся радиусе клеток появляется опасная поверхность: все цели,

остановившие своё движение на ней, должны сделать шок реакции со сложностью 3+выброшенное значение Скорости, чтобы не получить d6 повреждений. Местность возвращается в исходное состояние в конце столкновения или через 12 минут.

Название: Огонь II

Цена: 10

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Кипящего Потока.

Опция 1 – Кольцо огня: 6*, 5#, выберите клетку в пределах дальности кубика Координации. Вокруг этой клетки все цели должны сделать бросок шока реакции со сложностью 9. На провал вы наносите цели d10 урона и толкаете на половину выброшенного значения в клетках (округлять вниз).

Опция 2 – Огненный плащ: 6*, 5#. Если противник атакует вас в ближнем бою, то он должен сделать бросок шока реакции со сложностью 9. На провал вы наносите цели d10 урона и толкаете на половину выброшенного значения в клетках (округлять вниз).

Опция 3 – Пожар: 8 *, 4#, сделайте бросок кубика Координации – столько клеток по вашему выбору в пределах кубика Нитей клеток подчиняется правилу критического огня. Этот огонь распространяется, повреждая все вокруг, пока не будет потушен, либо до конца сцены, либо на 12 минут.

Название: Огонь III

Цена: 20

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Кипящего Потока.

Опция 1 – Инферно: 10*, 7#, сделайте бросок кубика Координации, выберите столько целей в пределах кубика Скорости. Каждая цель получает дистанционную магическую атаку. На попадание Инферно наносит d12 + Скорость + Нити повреждений.

Опция 2 – Огненный вихрь: 10*, 7#, выберите клетку в пределах вашего кубика Координации, затем киньте кубик Скорости – на столько клеток из выбранной клетки расходится Огненный вихрь. Все существа, попавшие в этот вихрь, получают d12 +

Скорость повреждений и должны сместиться по броску вашего кубика Нитей по вашему желанию, но по часовой стрелке.

Опция 3 – Жжение: 7* 6#, как Тление, но на всех существ в пределах кубика Координации клеток, и накладываются Боль III и Слабость II.

Название: Покой I

Цена: 5

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Серого Покоя.

Опция 1 – Глаз земли: быстрый ритуал I, киньте кубик Нитей – на столько километров вокруг вы можете ощущать вибрации земли, делая проверки интуитивного восприятия без штрафов, чтобы что-то обнаружить.

Опция 2 – Крепость: 4* 3#, излечите себе d6 хитов.

Опция 3 – Опора: 4* 3#, восстановите себе d6 доспешных хитов.

Название: Покой II

Цена: 12

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Серого Покоя.

Опция 1 – Непоколебимость: 7* 5#, восстановите всем союзникам в пределах кубика Нитей клеток d6 доспешных хитов.

Опция 2 – Руки-скалы: 5* 4#, вы получаете малый штраф к инициативе, но сокращаете Порог брони противника на 5 в минимум до 0 при ударе в рукопашной.

Опция 3 – Чувство камня: быстрый ритуал II, киньте кубик Нитей, на столько часов вы можете ощущать по земле все вибрации вокруг, словно смотрите глазами. Например, в полной темноте вы будете «видеть» все, что касается земли, без каких-либо штрафов.

Название: Покой III

Цена: 20

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Серого Покоя.

Опция 1 – Гранит: 7*, 5#, увеличьте порог любой одежды или брони, одетой на вас, на 10. Эта одежда или броня восстанавливает 5 доспешных хитов в ход. Если у предмета не было доспешных хитов, то они становятся равны сумме значений ваших кубиков Тела + Нити. Предмет остается «гранитным» до конца столкновения или на 12 минут.

Опция 2 – Землетрясение: 10*, 5#, выберите клетку в пределах дальности вашего кубика Тела, затем киньте кубик Нитей. В таком радиусе от этой клетки начинается землетрясение. Все, кто оказывается в этом землетрясении и/или делает передвижение хотя бы на клетку, должен сделать проверку шока реакции со сложностью 9+выброшенное значение Нитей, или упасть. Землетрясение длится столько раундов, сколько было выброшено на кубике Нитей.

Опция 3 – Раскол: 8*, 7#, сделайте бросок кубика Тела, а затем любую клетку рядом с вами. Начиная от выбранной клетки по линии вперед на расстоянии выброшенном на кубике Тела, пространство разверзается, стараясь поглотить всех, кто стоял там. Цели должны сделать проверку шока реакции или потерять d12+Тело хитов и получить статус Медленно III. После чего расколота местность окончательно испорчена, там возникает провал глубиной в выброшенное значение на кубике Тела метров.

Название: Последний герой

Цена: 15

Тип: Приёмы

Описание: оказываясь на краю гибели, персонаж делает все, чтобы остаться в сознании и выжить любой ценой. За каждую приобретенную опцию данной ячейки, если у персонажа меньше четверти хитов, каждая атака противника наносит на 5 повреждений меньше. Т.е. с 2мя опциями вы получаете на повреждений 10 меньше, а с 3мя опциями на 15 повреждений меньше. Не смотря ни на что, вам всегда наносится хотя бы 1 хит повреждений.

ПРИЗЫВ

Особые правила Призыва и сил Тёмного Хаоса:

некоторые силы и способности, использующие Нити Тёмного Хаоса, призывают к персонажу потусторонних духов, которые стремятся на его зов, и, обычно, помогают, увидев в персонаже что-то

необъяснимо родное и близкое. Смертным сложно понять, что именно их привлекло, но такие призванные духи могут оказать неоценимую поддержку в сложных ситуациях.

Чтобы воплотиться в материальном мире, духам нужен носитель, которым может стать предмет (или предметы) поблизости. Некоторые Странники специально носят с собой кейсы с манекенами, чтобы всегда иметь возможность призвать необходимых духов, ведь не всегда есть поблизости те же манекены, чучела или груды мусора, которые дух может подхватить для своего тела. **Действующие могут наложить малые штрафы на хиты, действия и повреждения призванного духа, если он воплотился во что попало.**

Призванный дух полностью подчиняется правилам существ.

Действующие могут решить, что существу присущи дополнительные свойства в зависимости от того, в какие предметы он воплотился. Также особые манекены и предметы воплощения могут быть приобретены в магазине Лазурных Огней.

Если духа уничтожают, то сам дух не умирает, а вот его оболочка более не пригодна к использованию, поэтому нужно будет искать новую.

Каждый новый уровень ячейки призыва вы «улучшаете» ячейки 1го уровня. Таким образом вы можете призвать Ангела в версии Зверя, Куклы или Проводника. Приобретать высшие ячейки Призыва без ячейки 1го уровня нет абсолютно никакого смысла, однако вы можете приобрести ячейку высоко уровня, а потом приобрести 1го уровня. Но само заклинание призыва заработает только после приобретения ячейки 1го уровня.

Название: Призыв I

Цена: 7

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Тёмного Хаоса.

Опция 1 – Зверь: 7*, 4#, вы призываете дикого духа, который воплощается в ближайшем доступном материале или носителе, сражаясь на вашей стороне до конца столкновения или на 12 минут, и имеет Физический атрибут +++, Ментальный атрибут ++, Характер +.

Опция 2 – Кукла: 7*, 4#, вы призываете спящего духа, который воплощается в ближайшем доступном материале или носителе, сражаясь на вашей стороне до конца столкновения или на 12 минут, и имеет

Физический атрибут ++, Ментальный атрибут ++, Характер ++.

Опция 3 – Проводник: 7*, 4#, вы призываете мудрого духа, который воплощается в ближайшем доступном материале или носителе, сражаясь на вашей стороне до конца столкновения или на 12 минут, и имеет Физический атрибут +, Ментальный атрибут ++, Характер +++.

Название: Призыв II

Цена: 15

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Тёмного Хаоса.

Опция 1 – Маг: призванный дух может использовать ячейки колдовства 1го уровня, которыми обладаете вы.

Опция 2 – Охотник: призванный дух получает навык скрытность 5 и манёвр скрытая атака.

Опция 3 – Страж: призванный дух получает +5 хитов, порог доспеха 10 и 100 доспешных хитов.

Название: Призыв III

Цена: 25

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Тёмного Хаоса.

Опция 1 – Ангел: дух может использовать все заклинания всех ячеек Солнца.

Опция 2 – Демон: дух может использовать все заклинания всех ячеек Тьмы.

Опция 3 – Хаос: пространство рядом с духом постоянно подвергается аномалиям и техно-нитевому парадоксу. Также дух может использовать все заклинания ячеек 1го уровня Огня, Молнии и Теней.

Название: Проекция

Цена: 6

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы тратите на # меньше при изменении заклинаний с доски тренировок при помощи мистических навыков.

Название: Пси I

Цена: 4

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Незримого Потока.

Опция 1 – Телекинез: ментальным действием вы можете управлять предметами вокруг себя на расстоянии кубика Нитей. За два ментальных действия и 2# вы можете эти вещи швырять по магическому дальнему бою (урон рассчитывается по правилу импровизированного оружия, используя характеристику Интеллекта).

Опция 2 – Телепатия: ментальным действием вы можете «сканировать» поверхностные мысли окружающий, получая подсказки от ДМа. Как два ментальных действия и 3# вы можете послать в разум живого существа, на расстоянии значения Нитей, разрушительный импульс. Цель должна пройти проверку шока духа против броска вашего кубика Нитей. На провал цель получает выброшенное на кубике Нитей повреждений.

Опция 3 – Эмпатизм: тремя ментальными действиями, которые вы можете разбить на любое количество ходов, вы начинаете ощущать эмоциональный фон окружающих живых существ, получая возможность влияния на их поведение. Как только вы потратили нужное количество ментальных действий, вы получаете малый бонус на социальные броски против окружающий, а те должны перекидывать успешные социальные броски и успешные броски интуитивного восприятия.

Название: Пси II

Цена: 12

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Незримого Потока.

Опция 1 – Кριοкинез (холод).

Опция 2 – Пиромантия (огонь).

Опция 3 – Электрокинез (электричество).

Каждая из этих опций влияет на мистические навыки стихий. Если у вашего персонажа нет соответствующего навыка, то считается, что он равен 1. Вы можете использовать опции данных

мистических навыков, словно уже выкинули необходимо значение на кубиках, тратя #, ###, или ### ## соответствующим в зависимости от необходимой опции. Данные тренировки убирают возможность получения кубиков эффекта, но делают возможным использовать мистические навыки стихий с абсолютной устойчивостью.

Название: Пси III

Цена: 22

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Незримого Потока.

Опция 1 – Время: вы можете обменивать # и + на * в пропорции 1 к 1.

Опция 2 – Материя: быстрый ритуал II, вы можете копировать любые не Нитевые предметы размером до 3. Вы можете изменять цвет любых не Нитевых предметов. Вы можете менять форму любого не Нитевого предмета размером до 3. Материя, примененная на организмы, может вызвать мутации и изменения организма. В положительном варианте одно применение Материи останавливает кровотечение и исцеляет от травм. В отрицательном вызывает эффект, по правилам болезни.

Опция 3 – Пространство: пространство вокруг вас, на расстоянии значения Нитей клеток, подчиняется вашему разуму. Длительность действия Пространства неограничена, пока Странник находится внутри, но если он выйдет из этой зоны, то Пространство продержится лишь 12 минут. Существа с не пробудившимися Искрами Жизни не замечают вас, только если не выкинут шок духа со сложностью 12. Паранормальные существа и Странники могут использовать мистические навыки и навыки выносливости, совершая проверки каждый ход. Не Нитевые предметы, которые не удерживают другие существа, перемещаются в Пространстве по вашей воле, могут исчезать, ломаться и собираться воедино. Вы можете сломать предмет, который одет на противника или удерживается в его руках, но для этого сделайте магическую ближнюю или дистанционную атаку против шока духа цели (навыки выносливости применимы).

Название: Пустота I

Цена: 6

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Призрачного Покоя.

Опция 1 – Вакуум: 6*, 3#, сделайте проверку дистанционного магического боя против шока тела (навыки выносливости применимы) одной цели. На успех цель страдает от статусов Шок I и Слабость I, а также задыхается 1 раунд, как описано в главе БОЯ.

Опция 2 – Зеркало: 5*, 3#, создаёт 4 миража-копии колдуна, которые крутятся вокруг его тела, предавая ему малое прикрытие от 4х последующих атак до конца сцены.

Опция 3 – Невесомость: 4*, 2#, предмет в ваших руках, который вы можете носить, становится весом 1 и может быть кинут как импровизированное оружие.

Название: Пустота II

Цена: 15

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Призрачного Покоя.

Опция 1 – Варп: объявите на сколько клеток вы хотите телепортироваться. Вашу конечную точку перемещения должно быть видно и она должна быть никем не занята. Вы тратите столько #, сколько клеток сказали, а также удвоенное значение в *. Если провести это заклинание как быстрый ритуал I, то умножьте количество клеток телепортации на 10.

Опция 2 – Бореалис: 8*, 4# – на площади по кубику Нитей колдуна появляется сияние, дарующее среднее прикрытие всем, кто находится внутри, и держится бросок Харизмы ходов.

Опция 3 – Тягота: 4*, 5# - дистанционный магический бой, на попадание цель кидает шок духа со сложностью 6 + бросок вашей Эрудиции. На провал самая большая характеристика меняется с самой маленькой значениями. Также налагается состояние Медленно I. Держится кубик Интеллекта ходов.

Название: Пустота III

Цена: 25

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Призрачного Покоя.

Опция 1 – Быстро: 10*, 5#, выберите любую цель в пределах дальности вашего кубика Нитей в клетках. На количество раундов, равное вашему значению Харизмы, цель тратит лишь половину * на все действия (округляется вверх).

Опция 2 – Гиперварп: как Варп, но на всех союзников в пределах дальности кубика Нитей в клетках, и тратить надо удвоенное значение #, а * утроенное. Если использовать эту силу как быстрый ритуал II, то умножьте количество клеток телепортации на 100.

Опция 3 – Чёрная дыра: 12*, 7 #, сделайте бросок Нити + Интеллект на дальность действия в клетках. Все существа в пределах дальности действия делают проверку шока тела со сложностью, равную вашему значению кубика Нитей. На провал цели притягиваются к вам на столько клеток, насколько разница между их броском шока духа и сложность этого броска. Если цели сталкиваются друг с другом на протяжении этого движения, то наносят друг другу свое значение физического атрибута или кубик Тела повреждений. Если после этого цели сталкиваются еще с кем-то, то все участники столкновения наносят друг другу повреждения. Это длится до окончания движения, либо пока цели не будут уничтожены.

Название: Солнце I

Цена: 5

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания Светлого Хаоса.

Опция 1 – День: 3* 2#, выберите клетку в пределах дальности кубика Нитей в клетках. Там появляется мистический источник света, который длится 12 минут и освещает столько клеток, сколько ваше значение Нитей.

Опция 2 – Луч: 4* 2#, магическая атака дальнего боя. На попадание наносит дб+Нити урона. Штрафы прикрытия игнорируются.

Опция 3 – Прижигание: 6*, 4#, коснитесь любой цели, затем остановите у нее кровотечение, и исцелите на д8, дав статус Боль I.

Название: Солнце II

Цена: 12

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Светлого Хаоса.

Опция 1 – Исушение: 6*, 4#, выберите цель в пределах вашего кубика Нитей в клетках. Цель должна сделать проверку шока тела со сложностью 3 + бросок Эрудиции. На провал цель наносит себе столько повреждений, сколько у нее физический атрибут или кубик Тела.

Опция 2 – Полдень: 12*, 4#, вы начинаете светиться, словно солнце, налагая на всех зрячих существ вокруг статус Слеп II, но на количество раундов по броску вашего кубика Харизмы. По окончании этих раундов вы перестаете светиться. Очевидно, что если вы перемещаетесь, свет перемещается вместе с вами.

Опция 3 – Радиация: 7 *, 5#, ваши руки начинают источать радиацию среднего уровня. Дистанция этого излучения равна значению вашего кубика Нитей в клетках. Излучение длится столько раундов, сколько бросок вашего кубика Эрудиции. Радиация распространяется по передней арке (как это описано в главе БОЙ).

Название: Солнце III

Цена: 21

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания Светлого Хаоса.

Опция 1 – Возмездие: 10*, 6#, вы автоматически раните всех существ на d12 + Интеллект хитов на дистанции, равной вашему значению Нитей в клетках.

Опция 2 – Небо: 12*, 7 #, все противники, которых вы видите, должны сделать бросок шока духа со сложностью, равной вашему значению Нитей, или получить 3d12 повреждений.

Опция 3 – Нова: 12*, 8#, вы обращаетесь в настоящее солнце на бросок кубика Харизмы ходов, автоматически налагая состояние Слеп III на всех противников, которые находятся на дистанции 12 + ваше значение кубика Нитей. Те, кто находятся в ближайших с вами клетках, либо кто не может оторвать от вас взгляда, должны сделать проверку шока тела со сложностью, равной значению вашего

кубика Нитей, или ослепнуть **навсегда**.

Название: Тени I

Цена: 6

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания смещения Тёмного Хаоса и Мёртвых Нитей. Вы все еще живое существо, но большой отпечаток магии теней ложится на вашу внешность.

Опция 1 – Мантия теней: 6*, 3#, атакуя из состояния скрытности, противник не делает автоматическую проверку внимательности, но может продолжать искать вас в свой ход.

Опция 2 – Теневой слуга: 5*, 3# – в пределах кубика Нитей создается копия персонажей с + во всех характеристиках в виде призрачного посланца. У двойника 1 хит. Держится кубик Харизмы ходов и действует одновременно с вами. Призрачный слуга обладает всеми навыками, что и вы, НО не может использовать силы, заклинания и мистические навыки.

Опция 3 – Шипы тени: 4*, 3# – дистанционный магический бой. На попадание магический снаряд наносит Нити + Интеллект повреждений энтропией.

Название: Тени II

Цена: 13

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смещения Тёмного Хаоса и Мёртвых Нитей. Кожа ваша становится серой, цвет из глаз исчезает, а эмоции притупляются.

Опция 1 – Бритва теней: 3#, вы наносите атаку оружием ближнего боя в руках (количество *, затраченных на эту атаку, считается по оружию), но один из кубиков повреждений можете заменить своим кубиком Скорости. Эту атака снижает Порог брони противника на 5. Вы можете совершить эту атаку на дистанции, которая высчитывается броском d12 + Нити.

Опция 2 – Тенеморф: 10*, 6#, как Теневой Слуга, но абсолютная ваша копия, у которой ½ ваших хитов. Тенеморф все так же не может использовать силы, заклинания и мистические навыки.

Опция 3 – Хоровод: 7*, 4#, все существа, на дистанции по значению вашего кубика Нитей в

клетках, должны сделать проверку со сложностью 6 + бросок кубика Харизмы. На провал цели получают Харизма + Эрудиция повреждений и статус Шок II.

Название: Тени III

Цена: 20

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смещения Тёмного Хаоса и Мёртвых Нитей. Кожа ваша чернеет, белок обращается чёрным цветом, а кожа начинает постоянно ощущать потусторонний холод.

Опция 1 – Инверсия: 10*, 6#, выберите цель в пределах дальности вашего кубика Нитей в клетках. Если цель не выкинет шок духа со сложностью, равной вашему значению Нитей, то она «забывает» одну из своих сил, способностей или заклинание, определяемое случайным образом на количество раундов, равное вашему значению кубика Воли. Таким образом может быть «забыта» только способность, которую можно активировать.

Опция 2 – Погост: 10*, 6#, в пределах дальности по кубик Нитей в клетках, все существа, если хотят, должны сделать проверку шока тела со сложностью, равной значению вашего кубика Харизмы. После всех проверок, ваша тень накрывает тех, кто попал под действия заклинания. Вы можете переместить до 3х целей, находящихся под тенью, на 10 клеток в сумме на всех. Вы можете ранить до 3х целей на 5 кубиков вашей Харизмы в сумме на всех, но не более 2х кубиков повреждений на каждую цель.

Опция 3 – Ор: 10*, 6#. Сделайте бросок кубика Харизмы, чтобы узнать дистанцию по передней арке, как это описано в главе БОЙ. Результат броска Харизмы показывает, сколько целей попадает под действия Ора. Все цели должны сделать проверку шока тела со сложностью 6 + выброшенное значение Харизмы или потерять ¼ текущего значения хитов (округляется вверх).

Название: Тропоход

Цена: 5

Тип: Приёмы

Описание: за каждую приобретённую функцию данной ячейки вы получаете +5 к максимуму Вдохновения (#).

Название: Трюки

Цена: 6

Тип: Приёмы

Описание: персонаж учится общедоступным человеческим трюкам из обычной жизни, которые могут пригодиться в любой ситуации.

Опция 1 – Голос: потратить 3#, чтобы получить дайс эффекта при социальном взаимодействии.

Опция 2 – Карманник: вы можете использовать навык воровства даже если вас заметили, видят, ведут с вами разговор, или даже когда с вами сражаются, причём вы не получаете никаких ситуационных штрафов.

Опция 3 – Синергия: вы можете тратить адреналин для смещения ментальных статов, а также улучшения проверок по этим статам.

Название: Тьма I

Цена: 7

Тип: Нити

Описание: вы постигаете заклинания смещения Призрачного Покоя и Мёртвых Нитей. Вы все еще живое существо, но больной отпечаток магии тьмы ложится на вашу внешность.

Опция 1 – Ночь: 4*, 3# – создает зону плохой видимости в пределах кубика Нитей, держится бросок Интеллекта ходов.

Опция 2 – Слабость: 6* 4#. Сделайте бросок Нитей, чтобы узнать дальность действия заклинания, и выберите на дистанции одно существо как цель. Существо должно сделать бросок шока тела со сложностью 6+выброшенное значение, или получить статус Слабость I.

Опция 3 – Яд: как выше, но накладывает статус Яд I.

Название: Тьма II

Цена: 15

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смещения Призрачного Покоя и Мёртвых Нитей. Взгляд ваш мутнеет, цвета вокруг меркнут, на разум словно ложится пелена, которую вы не можете убрать. Вы начинаете своё падение во мглу.

Опция 1 – Болезнь: 9* 6#. Сделайте бросок Нитей +

d6, чтобы узнать дальность действия заклинания, и выберите на дистанции одно существо как цель. Существо должно сделать бросок шока тела со сложностью 3 + выброшенные значения, или заболеть болезнью среднего уровня.

Опция 2 – Лич: 7*, 2#, нанесите d12 повреждений любому союзнику в пределах дальности по вашему кубу Нитей в клетках, и восстановите столько же #.

Опция 3 – Проклятье: как болезнь, но накладывает статус Проклятье II.

Название: Тьма III

Цена: 25

Тип: Нити

Описание: вы продолжаете постигать заклинания смещения Призрачного Покоя и Мёртвых Нитей. Вы всё чаще пропадает в глубине своего подсознания, встречаясь со своими внутренними Я. Волосы местами выпадают, кожа бледнеет.

Опция 1 – Поборник: применять когда какое-то существо в пределах вашего кубика Нитей в клетках теряет сознание от полученных ран. ### ###, цель мгновенно умирает, вы восстанавливаете ¼ хитов от своего максимума (округлять вверх).

Опция 2 – Рок: 12* 9#. Сделайте бросок Нитей, чтобы узнать дальность действия заклинания, и выберите на дистанции одно существо как цель. Существо должно сделать бросок шока тела со сложностью 3+выброшенное значение, или получить статус Рок.

Опция 3 – Эпидемия: 12* 9#. Сделайте бросок Нитей + d12, чтобы узнать дальность действия заклинания, и выберите на дистанции все живые существа как цель. Цели должны сделать бросок шока тела со сложностью 3 + выброшенные значения, или заболеть болезнью высокого уровня.

Название: Шаги I

Цена: 5

Тип: Приёмы

Описание: персонаж учится хитрым приёмам, манёврам и движениям, которые могут проводиться самым разнообразным оружием, не оставляя надежды никаким врагам.

Опция 1 – Быстрохват: за 7* и как выгода @ вы

убираете оружие в ножны/кобуру, ваш ход мгновенно заканчивается. В следующий ход вы можете перекинуть вашу инициативу, добавив при этом @. Этот ход вы обязаны потратить на максимально возможное количество атак с одного оружия, которые идут с -1*, но не могут начинать комбы.

Опция 2 – Скрытая атака: атакуя противника со спины (обратная арка обзора) оружием с ключевым словом «малое», вы получаете дб бонусных повреждений. Если цель при этом не знает о вашем присутствии, то +3дб повреждений.

Опция 3 – Трюкач: проведите до 3х простых действий (не атаки), сложив их цену и поделив на 2, округлив вверх.

Название: Шаги II

Цена: 10

Тип: Приёмы

Описание: персонаж переступает собственную слабость, обучаясь продвинутому приёму, вкладывая в них весь свой характер, волю, и дух.

Опция 1 – Навзрыв: персонаж концентрируется на граде ударов, которыми он осыпает противника, лишь бы только добить его. Атакуя в ближнем бою, вы можете выбрать делать это *навзрыв*. В таком случае все ваши атаки в этот ход предоставляют вам: кубик адреналина (только первая атака), малый бонус к атаке, малый штраф к интуитивной защите (до 3 малых штрафов), кубик эффекта в рукопашной.

Опция 2 – Налёт: раз в ход, 6*, персонаж как можно быстрее накидывается на противника, быстро покрывая до 5 клеток, заканчивая своё движение ударом оружием в основной руке с малым бонусом к попаданию.

Опция 3 – Прокрутки: может связывать комбу, 4* (физическое действие), бросок Координации + Чутье + d12 против навыка ближнего боя противника. При успехе противник пропускает один следующий ваш удар (исключение составляет, если у него есть особое парирование, в описании которого сказано, что никакие способности не могут его отменить).

Название: Шаги III

Цена: 15

Тип: Приёмы

Описание: персонаж обучается сложнейшим приёмам, чтобы проводить самые мощные комбо атаки.

Опция 1 – Круговерть: 5* сделайте бросок дайса адреналина (считается применением @, затем сократите значение @ на шаг дайса) - столько клеток вы ДОЛЖНЫ пройти; сделайте бросок Чутья - столько атак (но не больше, чем шагов) вы можете провести. Вам не нужно платить еще *, но эти атаки не начинают новые комбы. На каждый шаг (в каждой новой клетке) не может быть больше одной атаки. В одну цель не может быть больше одной атаки.

Опция 2 – На слом: 4* особая атака в ближнем бою, может участвовать в комбе. Вы получаете средний бонус к атаке, средний штраф к защите, половина повреждений от вашей атаки приходится в броню, а половина в телесные хиты цели. Также вы получаете дайс боевого эффекта после удара.

Опция 3 – Огненный дождь: 4* делая акробатический или атлетический манёвр при котором вы спускаетесь в одну плоскость с противниками (падаете, скользите, срыгаетесь), вы проводите дальнобойные атаки в клетку, которую должны приземлиться, и во все соседние клетки, с малым бонусом и каждая атака стоит на * дешевле. Только после того, как все атаки прошли, вы приземляетесь туда, куда должны приземлиться, и только тогда вы можете совершать прочие действия. Другими словами, если во время полёта у вас кончатся патроны, перезарядиться можно будет только на земле.

Название: Эхо

Цена: 10

Тип: Приёмы

Описание: вы восстанавливаете d12 # каждые 30 минут (если взяли 1 опцию), 15 минут (если взяли 2 опции), или 5 минут (если взяли 3 опции) по правилам восстановления Вдохновения.

Описание ячеек нижней части доски тренировок

Вся нижняя часть доски тренировок посвящена ячейкам стилей боя. Они отражают привычки персонажа относительно того оружия, которым умеет владеть. Вы можете использовать предметы ближнего боя по навыку ближнего боя, но без ячейки тренировки не получите ряд важных бонусов:

- Если вы имеете ячейку тренировки и соответствующую опцию с тем оружием, которым сражаетесь, то вы добавляете очки специализации с этим оружием как бонус ко всем повреждениям;
- Вы не можете преобразовывать кубики эффекта в часть комбо, пока у вас нет тренировки в используемом оружии;
- Если вы носите броню, в которой НЕ имеете тренировку, то её доспешные хиты и Порог уменьшаются на половину (с округлением вниз);
- Если вы носите щит, в котором имеете тренировку, то очки специализации в нём добавляются к интуитивной защите, пока вы несёте его в любой руке.

Каждая ячейка, за редким исключением, даёт вашему персонажу тренировку в каком-то оружии, поэтому далее в описании просто написано, в каком оружии именно. Однако иногда ваш персонаж может обучиться не просто стилю владения оружием, а какому-то специфичному стилю, который подразумевает постоянные бонусы или особые удары. Однако в этом нет ничего сложного, просто следуйте описаниям. Во всём остальном нижняя часть доски тренировок следует тем же правилам, что и верхняя часть: открывая ячейку, вы тренируетесь только одной из предложенных опций.

Название: Арбалеты I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: арбалет - медленное, но мощное оружие дальнего боя, доступное и встречающееся во всех Слотах.

Опция 1 – ручной арбалет.

Опция 2 – лёгкий арбалет.

Опция 3 – тяжёлый арбалет.

Название: Арбалеты II

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: арбалет - медленное, но мощное оружие дальнего боя, доступное и встречающееся во всех Слотах.

Опция 1 – книппер.

Опция 2 – пьет де бик.

Опция 3 – тур.

Название: Арбалеты III

Цена: 16

Тип: Стили

Описание: арбалет - медленное, но мощное оружие дальнего боя, доступное и встречающееся во всех Слотах.

Опция 1 – дублетёр.

Опция 2 – ну.

Опция 3 – баллистр.

Название: Артефакты I

Цена: 25

Тип: Стили

Описание: В Слотах можно обнаружить множество удивительных вещей, насыщенных мощными эссенциями, которыми сложно управлять. Без тренировки данные предметы считаются как их общедоступные аналоги.

Опция 1 – проклятый святой меч.

Опция 2 – пистолет Антарила.

Опция 3 – призрачный кинжал.

Название: Артефакты II

Цена: 40

Тип: Стили

Описание: В Слотах можно обнаружить множество удивительных вещей, насыщенных мощными эссенциями, которыми сложно управлять. Без тренировки данные предметы считаются как их общедоступные аналоги.

Опция 1 – арбалет Искатель Сердец.

Опция 2 – проклятый топор Хэйнвэйра.

Опция 3 – метательный диск Чаннель.

Название: Артефакты III

Цена: 55

Тип: Стили

Описание: В Слотах можно обнаружить множество удивительных вещей, насыщенных мощными эссенциями, которыми сложно управлять. Без тренировки данные предметы считаются как их общедоступные аналоги.

Опция 1 – Мурамаса.

Опция 2 – мушкет вампира.

Опция 3 – посох Маги.

Название: Взрывчатка I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: взрывчатка не изменяет своих свойств ни в одном Слое. Это всегда что-то столь смертоносное, что применяется только специалистами или психопатами.

Опция 1 – наступательная граната.

Опция 2 – оборонительная граната.

Опция 3 – ослепляющая граната.

Название: Взрывчатка II

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: взрывчатка не изменяет своих свойств ни в одном Слое. Это всегда что-то столь смертоносное, что применяется только специалистами или психопатами.

Опция 1 – с4.

Опция 2 – TNT.

Опция 3 – «Клеймор».

Название: Взрывчатка III

Цена: 17

Тип: Стили

Описание: взрывчатка не изменяет своих свойств ни в одном Слое. Это всегда что-то столь смертоносное, что применяется только специалистами или психопатами.

Опция 1 – пластид.

Опция 2 – фотонная граната.

Опция 3 – особая взрывчатка.

Название: Винтовки I

Цена: 7

Тип: Стили

Описание: сложное, но убойное оружие, которое практически невозможно скрыть. Оно распространено в основном только во Внешнем Слое.

Опция 1 – охотничья винтовка.

Опция 2 – обрез.

Опция 3 – Калашников.

Название: Винтовки II

Цена: 15

Тип: Стили

Описание: сложное, но убойное оружие, которое

практически невозможно скрыть. Оно распространено в основном только во Внешнем Слое.

Опция 1 – автоматический дробовик.

Опция 2 – снайперская винтовка.

Опция 3 – винтовка M16.

Название: Винтовки III

Цена: 23

Тип: Стили

Описание: сложное, но убойное оружие, которое практически невозможно скрыть. Оно распространено в основном только во Внешнем Слое.

Опция 1 – следжхаммер.

Опция 2 – FNFAI.

Опция 3 – баррет m82.

Название: Гаусс

Цена: 40

Тип: Стили

Описание: футуристическое вооружение из самых дальних уголков Внешнего Слая представляет собой мощнейшую технологию, которой нет аналога во многих Слоях. Оружие победы.

Опция 1 – гаусс-пистолет.

Опция 2 – гаусс-винтовка.

Опция 3 – гаусс-пулемёт.

Название: Двухлезвийное

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: необычное оружие, которое представляет собой два одинаковые оружия, соединённых с двух концов. Представляет собой сложное оружие с двумя атакующими сторонами. Эффективно только в умелых руках.

Опция 1 – двухлезвийный меч.

Опция 2 – двухлезвийный топор.

Опция 3 – двухлезвийный цеп.

Название: Длинные мечи I

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: классическое и благородное оружие в любом Слое.

Опция 1 – лонгсворд.

Опция 2 – бродсворд.

Опция 3 – бастард.

Название: Длинные мечи II

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: классическое и благородное оружие в любом Слое.

Опция 1 – сабля.

Опция 2 – рапира.

Опция 3 – цвайхендер.

Название: Длинные мечи III

Цена: 20

Тип: Стили

Описание: классическое и благородное оружие в любом Слое.

Опция 1 – луныцюань.

Опция 2 – четырёхручный секач.

Опция 3 – махайра.

Название: Доспехи I

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: в каждом отдельном Слое доспехи и средства защиты выглядят по-разному. Где-то они более удобны, где-то более легки в ношении. Но везде приносят одну и ту же пользу. Помните, что без этой тренировки вы получите лишь половину от защиты доспехов.

Опция 1 – малый щит.

Опция 2 – лёгкий доспех.

Опция 3 – тяжёлый доспех.

Название: Доспехи II

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: в каждом отдельном Слое доспехи и средства защиты выглядят по-разному. Где-то они более удобны, где-то более легки в ношении. Но везде приносят одну и ту же пользу. Помните, что без этой тренировки вы получите лишь половину от защиты доспехов.

Опция 1 – средний щит.

Опция 2 – продвинутый лёгкий доспех.

Опция 3 – продвинутый тяжёлый доспех.

Название: Доспехи III

Цена: 20

Тип: Стили

Описание: в каждом отдельном Слое доспехи и средства защиты выглядят по-разному. Где-то они более удобны, где-то более легки в ношении. Но

везде приносят одну и ту же пользу. Помните, что без этой тренировки вы получите лишь половину от защиты доспехов.

Опция 1 – башенный щит.

Опция 2 – кристаллический доспех.

Опция 3 – кобальтовый доспех.

Название: Дубины I

Цена: 3

Тип: Стили

Описание: простейшее, но смертоносное оружие, применяемое во все времена и в любом Слое.

Опция 1 – блекджек.

Опция 2 – булава.

Опция 3 – морнингстар.

Название: Дубины II

Цена: 6

Тип: Стили

Описание: простейшее, но смертоносное оружие, применяемое во все времена и в любом Слое..

Опция 1 – кистень.

Опция 2 – палица.

Опция 3 – цеп.

Название: Дубины III

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: простейшее, но смертоносное оружие, применяемое во все времена и в любом Слое..

Опция 1 – брус.

Опция 2 – цепная плеть.

Опция 3 – шестопер.

Название: Катаны I

Цена: 7

Тип: Стили

Описание: эта элегантная версия меча встречается практически во всех Слоях, и практически везде служит символом военной культуры и шедевральности. Катаны наносят не столь большой, но стабильный урон.

Опция 1 – катана.

Опция 2 – нодати.

Опция 3 – вакидзаси.

Название: Катаны II

Цена: 15

Тип: Стили

Описание: эта элегантная версия меча встречается практически во всех Слоях, и практически везде

служит символом военной культуры и шедевральности. Катаны наносят не столь большой, но стабильный урон.

Опция 1 – одати.

Опция 2 – нагамаки.

Опция 3 – Однорукий стиль: держа в руках только одно одноручное оружие (катану) с которым тренированы, в руках, вы добавляете двойное значение специализации к интуитивной защите (в ближнем бою) и к повреждениям.

Название: Катаны III

Цена: 25

Тип: Стили

Описание: эта элегантная версия меча встречается практически во всех Слоях, и практически везде служит символом военной культуры и шедевральности. Катаны наносят не столь большой, но стабильный урон.

Опция 1 – дайкатана.

Опция 2 – дзамбато.

Опция 3 – Просветление: чтобы взять эту опцию, вам нужно владеть хотя бы по одной опции из предыдущих ячеек катаны. Вы получаете возможность использовать бонус специализации к интуитивной защите от любых атак (разрезая пули и отбивая стрелы), а также можете прибавлять число от специализации к кубикам эффекта, кубикам травмы и кубикам добивания, устраивая настоящую кровавую баню.

Название: Кинжалы I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: короткое, но смертоносное оружие, у кинжалов самые маленькие повреждения, но всегда есть бонус к инициативе.

Опция 1 – боевой нож.

Опция 2 – танто.

Опция 3 – дага.

Название: Кинжалы II

Цена: 8

Тип: Стили

Описание: короткое, но смертоносное оружие, у кинжалов самые маленькие повреждения, но всегда есть бонус к инициативе.

Опция 1 – кукри.

Опция 2 – крис.

Опция 3 – сай.

Название: Кинжалы III

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: короткое, но смертоносное оружие, у кинжалов самые маленькие повреждения, но всегда есть бонус к инициативе.

Опция 1 – чинкуэда.

Опция 2 – панцербрехер.

Опция 3 – катар.

Название: Клинки

Цена: 3

Тип: Стили

Описание: простейшее оружие, доступное всем.

Опция 1 – короткий меч.

Опция 2 – мачете.

Опция 3 – кортик.

Название: Копья I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: оружие стражей, средневековых армий и редких боевых искусств. Позволяет эффективно атаковать на расстоянии и в непосредственной близости.

Опция 1 – короткое копье.

Опция 2 – дротик.

Опция 3 – протазан.

Название: Копья II

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: оружие стражей, средневековых армий и редких боевых искусств. Позволяет эффективно атаковать на расстоянии и в непосредственной близости.

Опция 1 – пика.

Опция 2 – бердыш.

Опция 3 – алебарда.

Название: Копья III

Цена: 16

Тип: Стили

Описание: оружие стражей, средневековых армий и редких боевых искусств. Позволяет эффективно атаковать на расстоянии и в непосредственной близости.

Опция 1 – трезубец.

Опция 2 – кавалерийское копье.

Опция 3 – стрих.

Название: Луки I

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: распространённое в любом обществе дистанционное оружие встречается везде и в любом виде.

Опция 1 – короткий лук.

Опция 2 – длинный лук.

Опция 3 – составной лук.

Название: Луки II

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: распространённое в любом обществе дистанционное оружие встречается везде и в любом виде.

Опция 1 – флет боу.

Опция 2 – мощный лук.

Опция 3 – сложный лук.

Название: Луки III

Цена: 20

Тип: Стили

Описание: распространённое в любом обществе дистанционное оружие встречается везде и в любом виде.

Опция 1 – великий лук.

Опция 2 – кавалерийский лук.

Опция 3 – механический лук.

Название: Лучевое

Цена: 40

Тип: Стили

Описание: сильнейшее футуристическое оружие, доступное только во Внешнем Слое, сила которого базируется на энергетическом воздействии.

Опция 1 – лучевой пистолет.

Опция 2 – лучевой гатлинг.

Опция 3 – лучевая винтовка.

Название: Молоты

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: грубое, варварское оружие без широкого спектра разновидностей, но наносящее самые нестабильные повреждения из-за своего веса и размера.

Опция 1 – метательный молот.

Опция 2 – боевой молот.

Опция 3 – военный молот.

Название: Нитевое I

Цена: 6

Тип: Стили

Описание: «волшебное» оружие, которое служит проводником Нитей. Все магические атаки проводятся с этого оружия. Дальность дистанционных магических атак высчитывается по дальности воздействия Нитевого оружия в ваших руках.

Опция 1 – трёхсоставной посох.

Опция 2 – кинжаловая палочка.

Опция 3 – Боевой маг: вы не получаете штрафа за колдовство в ближнем бою, если держите Нитевое оружие в руках, и не изменяете заклинание при помощи мистических навыков.

Название: Нитевое II

Цена: 15

Тип: Стили

Описание: «волшебное» оружие, которое служит проводником Нитей. Все магические атаки проводятся с этого оружия. Дальность дистанционных магических атак высчитывается по дальности воздействия Нитевого оружия в ваших руках.

Опция 1 – шестисоставной посох.

Опция 2 – узловый клевец.

Опция 3 – Нитевый цеп.

Название: Нитевое III

Цена: 23

Тип: Стили

Описание: «волшебное» оружие, которое служит проводником Нитей. Все магические атаки проводятся с этого оружия. Дальность дистанционных магических атак высчитывается по дальности воздействия Нитевого оружия в ваших руках.

Опция 1 – девятисоставной посох.

Опция 2 – коса.

Опция 3 – Распорка: если ваше заклинание не попадает ни по одной цели, либо по каким-то причинам не имеет эффекта на цель, то вы восстанавливаете половину потраченных # (округление вверх).

Название: Нитевые вещи I

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: невероятные предметы, встречающиеся в любом Слое, действующие всегда так, как они задуманы. Без тренировки персонаж просто не знает, как ими пользоваться.

Опция 1 – поровый коралл.

Опция 2 – защитный жемчуг.

Опция 3 – межпространственный карман.

Название: Нитевые вещи II

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: невероятные предметы, встречающиеся в любом Слое, действующие всегда так, как они задуманы. Без тренировки персонаж просто не знает, как ими пользоваться.

Опция 1 – медный компас.

Опция 2 – лазурная сумка.

Опция 3 – коготь Ликта.

Название: Нитевые вещи III

Цена: 20

Тип: Стили

Описание: невероятные предметы, встречающиеся в любом Слое, действующие всегда так, как они задуманы. Без тренировки персонаж просто не знает, как ими пользоваться.

Опция 1 – Совершитель.

Опция 2 – Звезда.

Опция 3 – Творец.

Название: Пистолеты I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: удобное и компактное механическое оружие, которое встречается в некоторых Внутренних Слоях. Обычно легко хранить, носить и скрывать.

Опция 1 – Макаров.

Опция 2 – S&W special.

Опция 3 – Кедр.

Название: Пистолеты II

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: удобное и компактное механическое оружие, которое встречается в некоторых Внутренних Слоях. Обычно легко хранить, носить и скрывать.

Опция 1 – Беретта.

Опция 2 – Носорог.

Опция 3 – HnK MP7A1.

Название: Пистолеты III

Цена: 16

Тип: Стили

Описание: удобное и компактное механическое оружие, которое встречается в некоторых

Внутренних Слоях. Обычно легко хранить, носить и скрывать.

Опция 1 – Desert Eagle.

Опция 2 – Mateba.

Опция 3 – Питон.

Название: Посохи

Цена: 5

Тип: Стили

Описание: на вид обычные палки, на самом деле боевые посохи являются грозным оружием в умелых руках.

Опция 1 – бо.

Опция 2 – дзё.

Опция 3 – цукубо.

Название: Топоры I

Цена: 4

Тип: Стили

Описание: грубое, но эффективное оружие, встречаемое во всех мирах, но во Внешнем Слое воспринимаемое как символ неформалов, сатанистов, и убийц бабушек-процентщиц.

Опция 1 – метательный топор.

Опция 2 – боевой топор.

Опция 3 – колун.

Название: Топоры II

Цена: 11

Тип: Стили

Описание: грубое, но эффективное оружие, встречаемое во всех мирах, но во Внешнем Слое воспринимаемое как символ неформалов, сатанистов, и убийц бабушек-процентщиц.

Опция 1 – томагавк.

Опция 2 – франциска.

Опция 3 – секира.

Название: Топоры III

Цена: 22

Тип: Стили

Описание: грубое, но эффективное оружие, встречаемое во всех мирах, но во Внешнем Слое воспринимаемое как символ неформалов, сатанистов, и убийц бабушек-процентщиц.

Опция 1 – чекан.

Опция 2 – клевец.

Опция 3 – топор палача.

Название: Тяжелое оружие I

Цена: 10

Тип: Стили

Описание: brutальное и беспринципное механическое оружие массового поражения. Существует также только в ряде Внутренних Слоёв.

Опция 1 – гранатомёт.

Опция 2 – Colt M16 LMG.

Опция 3 – огнемет.

Название: Тяжелое оружие II

Цена: 15

Тип: Стили

Описание: brutальное и беспринципное механическое оружие массового поражения. Существует также только в ряде Внутренних Слоёв.

Опция 1 – ракетомёт.

Опция 2 – пулемёт Калашникова.

Опция 3 – противотанковая винтовка.

Название: Экзотика

Цена: 12

Тип: Стили

Описание: необычное и редкое оружие, которым могут владеть лишь мастера. Создано под определенных личностей, оставивших свой след в истории межмирья, но передавших свои навыки ученикам.

Опция 1 – метательный диск.

Опция 2 – плеть.

Опция 3 – когти.

Название: Тяжелое оружие III

Цена: 20

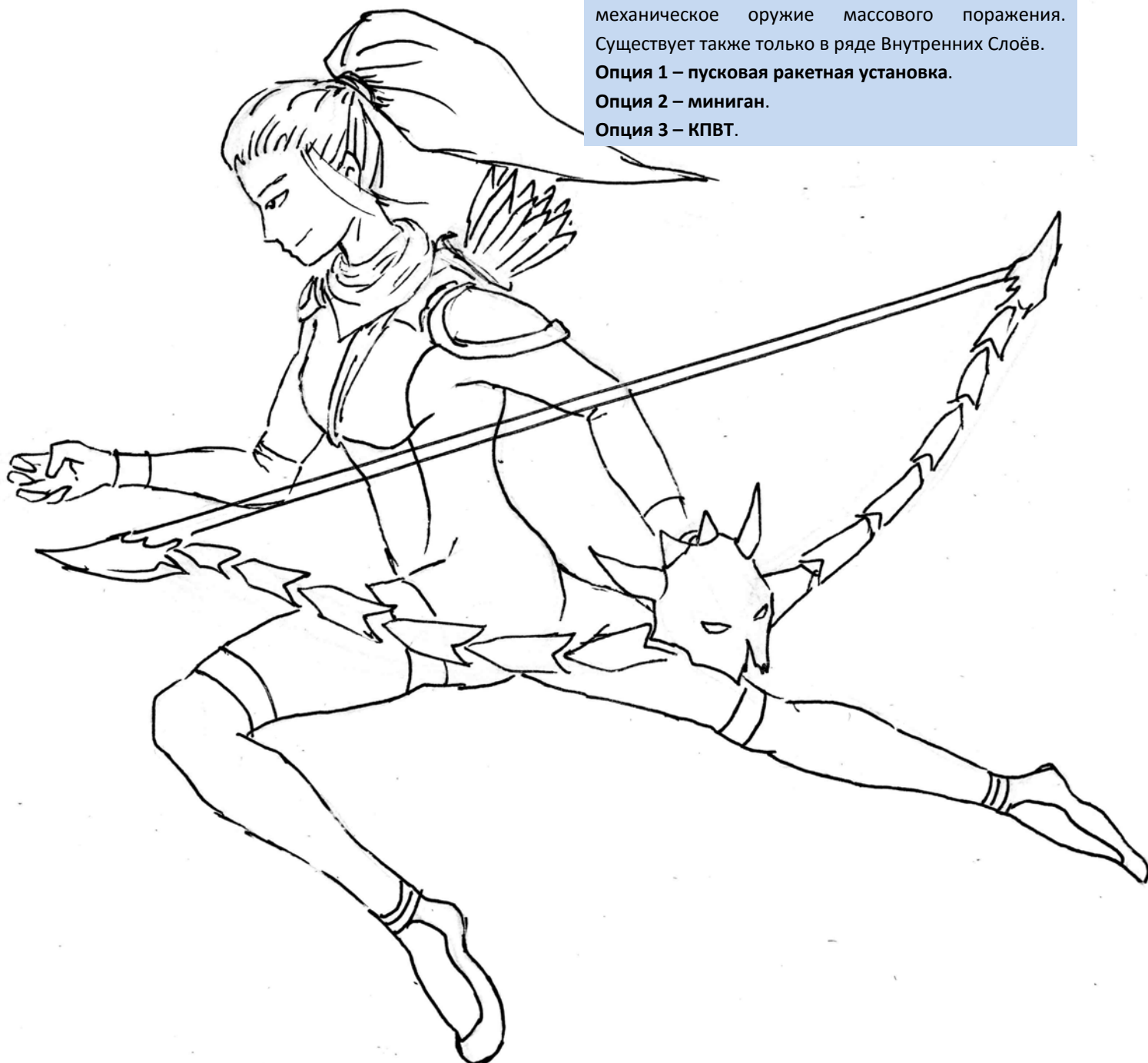
Тип: Стили

Описание: brutальное и беспринципное механическое оружие массового поражения. Существует также только в ряде Внутренних Слоёв.

Опция 1 – пусковая ракетная установка.

Опция 2 – миниган.

Опция 3 – КПВТ.





«- Все как полагается: мечи, стволы...- Рид прошёлся вдоль полок магазинчика, проведя пальцами по холодному металлу винтовки, затем замер на пару секунд, и довольно резко обернулся к Линн.- Даже парочка заряженных Нитями крестов против нежити найдется.

- А что, все это частенько пользуется спросом?- Как-то неуверенно обвела взглядом арсенал девушка, явно чувствуя себя не в своей тарелке.

- Хо-хо, деточка, люди всегда находят повод пострелять друг в друга,- Мистер Тинкертрейн затаился, глубоко вдохнув из своей чудной трубки, но не спешил выпускать серый дым в воздух, словно задумавшись о чём-то.- Что уж говорить про общество, где вся жизнь строится на бедуинах, которые приносят невиданные вещи из-за грани.

- Что взять с общества людей, живущих предрассудками,- Рид поставил локоть на стойку продавца за которой сидел Мистер. Тот хмыкнул, пожал плечами, и, опёршись на свою расписную трость, откинулся на стуле.- Здесь ненавидят Ведомых. Нигде на Тропах ты не встретишь настолько зависящих от кастовой системы, которую когда-то так восхваляло Семейство. Философы неустанно ведут охоту на нас, платя тирами за головы. Еще больше – за оставшиеся Искры.

- И как же тебе получается здесь оставаться?

- Я знаю пользу вещей,- усмехнулся Рид, указав взглядом на набор инфильтратора: серый капюшон, отводящий взгляд, капсулы, меняющие голос, инъекции усилителей Нитевого чувства, и другое – Рид отлично знал как их применять.

- Ты, должно быть, заметила, что в каждом Слое свои законы. Все предметы, и оружие тоже изменяется в зависимости от Слоя. Если ты собралась вести войну, нужно что-то для уверенности, возьми катану?

- Возьму меч, мотнула головой Линн, посмотрев исподлобья на них.- Чтобы наверняка!»

Глава 7: Лазурные Огни

Личное имущество на Тропах

Залог выживания на Тропах – это не только быстрота бега, количество выпущенных пуль и быстрота соплетения заклинаний. Чаще всего выжить вам помогут именно различные полезные вещи, найти которые иной раз довольно сложно. За применением различного оружия в мирах следят не только местные власти, но и потусторонние силы. В Слоях, где нельзя использовать мистические способности открыто, за Странниками приглядывают особые посредники межмирового Трибунала, Мистеры, которые сами по себе местный закон и правосудие. Обладать множеством вещей одновременно, которые могут выдать странника, привести местное население к волнениям, и, как факт, к волнениям духовного Резонанса, который влияет на Волну, а значит и на сами перемещения.

Чаще всего Странники очень ограничены в ресурсах: им постоянно приходится искать нужную валюту, выполнять мелкую работу и поручения, убивать монстров за пару дополнительных тиров, чтобы потом обратить их в серебряные монеты или зелёные бумажки, так необходимые во Внешнем Слое.

Иной камень преткновения в вопросе экипировки встаёт в момент перехода. Предметы, являющиеся обычным делом в одном мире, в ином даже не витают в воображении местных жителей, а потому видоизменяются в самый подходящий аналог. Такие изменения – это закон природы путешествия по Слоям. Опытный Странник должен быть не только готов, но и владеть всеми версиями своих вещей.

Магазин

Довольствующиеся обиранием убитых противников и грабежа жилищ монстров, Странникам всегда не хватает ресурсов. Изначально они владеют практически всем необходимым, но рано или поздно наступит момент, когда запасы истощатся, раны накопятся, оружие и доспехи износятся, а чинить их будет нечем. Достать необходимые материалы без привлечения ненужного внимания в обычных источниках в Слоях порой очень сложно. Некоторые Странники, конечно, ищут теневые аллеи, где укрылись Странники-ренегаты, контрабандисты и просто ворье, которое путешествует по Слоям по неведомым причинам. Но по крайней мере с этими людьми можно договориться... иногда.

Есть и иной способ поиска необходимой торговой

площадки – это мистические магазинчики, застрявшие на стыке реальностей, которые носят название Лазурные Огни. Названы они так потому, что их владельцы всегда зажигают необычные Нитевые синие фонари или факела, чтобы осветить вход в магазин, не привлекая внимания окружающих людей. Освещение такие мест всегда Нитевое, энергетическое, поэтому Странники всегда видят как вьются Нити от такого освещения – перепутать место просто невозможно.

Хозяева таких мест – особый род Застрявших, которые, с одной стороны, простились с жизнями уже давным-давно, но по какой-то причине не просто не томятся в Комнатах Девятиэтажки, но еще и свободно переходят из Слоя в Слой, оказываясь даже в таких местах, куда с трудом добираются даже опытные.

Бытует теория, что Синие Торговцы, как их называют, специально посланы Девятиэтажкой, чтобы играть с судьбами Странников в неведомую игру. Хотя сложно сказать, какую именно силу и власть имеют Торговцы. Возможно, это всего-лишь призраки былых людей, которые, угодив в межпространственную аномалию, сохранили лишь одну страсть из своей предыдущей жизни: продавать и покупать.

Синие Торговцы не умеют связно мыслить. Они могут лишь хорошо считать деньги и выдавать необходимый товар. Они всегда связаны Нитями с теми предметами, которые продают, поэтому если кто-то захочет что-то украсть, то предмет просто развалится на части или рассыплется в труху. Это объясняется тем, что пока предмет связан с Торговцем, то, как и хозяин, находится между миров; попытавшись вырвать его оттуда, предмет не может окончательно сформироваться при переходе. Если Синего Торговца попытаться убить, то тело его просто развеется, словно призрак (перейдёт в иной Слой), а поскольку точки Синих Торговцев всегда на стыке Слоёв, то выследить его невозможно. Да и как угнаться за призраком.

Сами торговые точки представляют собой магазины в милитаристском стиле, укрытые в подвалах и небольших комнатках в укромных местах различных Слоёв. ДМ сам решает и описывает, где и как игроки могут встретить магазин Лазурных Огней.

Синие Торговцы обладают за раз не всеми предметами, которые описаны в этой главе: ДМ сам решает, какие предметы доступны на продажу в данный момент. Вы можете решить это сами или сделать пару бросков кубиков.

Деньги

В данной главе вы можете узнать все о предметах, которые попадутся вашим персонажам по ходу игры. Некоторые из этих предметов будут доступны вам в самом начале игры, но некоторые стоят так дорого, что рассчитаны на поздние этапы развития персонажей, когда вам встретятся противники и опасности такого масштаба, что без подобных вещей будет просто не выжить. Конечно, ваши персонажи – герои, которые странствуют между мирами, но по сути своей они – обычные люди, хоть и с раскрытым потенциалом. Игра будет постоянно испытывать вас, заставляя искать новые стратегии выживания. Предметы – важная часть таких стратегий.

Ваш изначальный инвентарь формируется из нескольких основных моментов:

- Ресурсы, данные от биографии (если таковые имеются);
- Предметы, данные от расы (отмечены в нижней части таблицы в выбранной вами расовой опции)
- **Вам даются дополнительные 50 денежные единицы** в зависимости от того, какой у вас родной мир, а также бонусных 50 тиров: эти сбережения вы можете потратить до игры так, как решите нужным. Персонажи родом из Бездны или с Тропы в сумме получают 100 бонусных тиров, но могут обменять их на другие деньги с курсом 1:1, а не 3:1, как описано далее.

В игре лучшие и особые вещи выдаются по решению ДМа, но обычно в абсолютной случайности по содержанию. Это будет равнозначно вытягиванию предметов на картах в перетасованной колоде.

Более подробно о том, как ДМу следует выдавать игровые предметы, будет еще описано далее.

В игре существует 3 денежные единицы, в зависимости от того, в каком мире вы находитесь:

- Условные единицы (**У.Е.**) встречаются во Внешнем Слое, и приобретают вид кредитов, долларов, рублей, таллеров и прочих распространенных в мире номиналов;
- Серебряные **ценни** – достояние Внешних Слоёв, представленные в каждом мире в виде серебряных монет;
- **Тиры** – особые кристаллические осколки в виде хрустальных слёз, которым придали узорный вид. Это исконные деньги на

Тропах, в Девятиэтажке и Бездне. Вы можете использовать их в нескольких возможных видах, как это описано далее.

Переходя между мирами, деньги изменяются на свои аналоги, но не могут обратиться из одной группы в другую. Например, перейдя во Внутренний Слой, деньги из Америки становятся обычными бумажками, а перейдя из королевства Лорстанд, серебряные ценни становятся металлическими безделушками. Тиры всегда остаются тирами, но считаются потусторонним предметом, хотя множество людей посчитают их безделушками или амулетами. Контрабандисты нередко так их и используют, превращая магазин безделушек и сувениров в свою подпольную лавку по межмировому обмену.

Вы можете использовать тиры следующими путями:

- В любой момент обменять на другие денежные единицы с курсом 3 к 1;
- Вы можете заплатить половину стоимости предмета, найдя его составные части (если это возможно), а вторую половину заплатить тирами, которые соберут предмет воедино;
- На специальных Нитевых рабочих столах вы можете делать из тиров полное подобие предметов, создавая их копии. Такие рабочие столы могут встретиться по ходу ваших приключений на усмотрение ДМа, а также могут достаться вам как часть командного Рая, описанного далее. При помощи этой опции вы можете творить свои собственные предметы, разбирать одни, объединяя с другими, экспериментируя формой и свойствами по договорённости с ДМом.

ДМ может создавать свои собственные предметы, комбинируя свойства и цены описанных далее предметов. Главное помните: мощь предмета всегда должна быть с соответственной ценой. Если вы хотите выдать персонажам необычные стильные предметы, придуманные вами, лучше сначала выдать их ржавыми, поношенными или функционирующими отчасти. **Помните, что «Интегри: Тропы» должна оставаться сложной игрой, где игроки должны бороться за правду и жизнь персонажей, а не рубить вражин направо и налево.**

Группы предметов

В игре существуют следующие группы предметов,

описанные далее в той же последовательности:

- ✓ **Броня.** Все средства защиты, которые уберегут вашего персонажа от преждевременной смерти. Доспехи, облик которых изменяется от мира к миру, работают по одному принципу: они принимают на себя часть урона, прошедшего по персонажу, постепенно выходя из строя. У каждой брони есть **доспешные хиты** – это запас крепкости доспеха. **Порог брони** – это сколько повреждений вберет в себя броня; вычтите это значение из доспешных хитов, а оставшийся урон (если таковой имеется) наносится по хитам персонажа. Показатели брони – это средняя мера того, как хорошо защищён персонаж, а не конкретная защита той или иной части тела. Однако некоторые особые виды брони, вроде щитов, шлемов, или наручей работы мастера, могут стать приятным бонусом к доспешным хитам и Порогу брони. Доспех, одетый на тело, отнимает лишь половину **ячеек веса**, т.к. вес распределён, и нагрузка не столь велика, но **с каждой части тела, даже если туда не надет. Штраф** – это негативный модификатор на все физические действия, кроме атак, если вы одеты в этот доспех, т.к. иногда очень сложно двигаться с большой нагрузкой. Если ваша броня намокла или вы в воде, то штраф становится на одну градацию выше.

Если какой-то параметр написан через «/», то первая часть – это версия для данного предмета во Внешнем Слое, а вторая – для Внутреннего.

- ✓ **Оружие.** Орудия для защиты и несения множества смертельных ранений сильно меняются от мира к миру. Внешний Слой знаменит предпочтением дистанционного боя, когда Внутренний Слой богат множеством схваток в ближнем бою, где технологии не столь развиты. ДМ будет сообщаться вам, обратилось ли ваше оружие во что-то иное при переходе, т.к. некоторые Внутренние Слои имеют аналоги пороховому оружию Внешнего Слоя. Легче будет с оружием ближнего боя – оно **не меняется** из Слоя в Слой. **Стоимость действия** – это цена в *, которую вы должны заплатить за каждый удар с оружия. **Повреждения** – какие кубики вы кидаете при попадании по противнику, чтобы снять его хиты. Если в повреждениях написана характеристика, то киньте кубик этой характеристики. Если написан навык, то используйте значение навыка как бонус к повреждениям.

Вы ВСЕГДА должны кидать дайсы повреждений.

Если написано, например, «повреждения d6 + Нити», то вы должны кинуть d6 и дайс стага Нити. Это правило применимо ко всем броскам повреждений: и оружия, и заклинаний, и чего бы то ни было.

- ✓ **Полезное иное.** Самые различные предметы, необходимые для выживания на Тропах. Чтобы узнать о их необычных свойствах, смотрите их описание. Полезные предметы имеют вес, указанный в их таблице стоимости.

Правила веса

Персонажи, странствующие по Тропам, нередко собирают самые необычные предметы и оружие из каждого посещенного Слоя. Нередко, чтобы быстро получить доступ к какому-то предмету или оружию, Странники привязывают их к рукам, прячут в ботинках, заполняют все карманы – главное нести с собой побольше. Чтобы отыграть это распределение веса по всему телу, в «Интегри: Тропы» существует правила веса. В этой игре вес обыгрывается в виде ЯЧЕЕК на каждой части тела. Предметы занимают определенное количество ячеек. Персонаж может поместить предмет в ту или иную часть тела, если там хватит ячеек для веса предмета. Иначе предмет окажется слишком громоздким, и будет постоянно падать, мешать, и не сыграет никакой положительной роли. Если некий персонаж все равно решает сделать это, то получит большой штраф на ВСЕ действия.

На каждой части тела у вас в запасе столько ячеек, сколько половина максимального значения вашего Тела. Одеть на каждую часть тела можно только ОДНУ вещь. Без рюкзака за спиной количество ячеек равно максимальному значению Тела. В дополнение к этому, держать в двух руках можно предмет весом до вашего значения Тела, либо вес в половину этого значения в каждой руке.

Броня

Специальные правила

Тяжесть – какой уровень тяжести написан в предмете, столько дополнительных * стоит каждое ваше физическое действие. Вы можете игнорировать это правило, заплатив единицу Усталости. Это спецправило применимо даже к передвижению: например, если вы хотите передвинуться на 3 клетки (метра), то должны заплатить 3*, но если вы в доспехе с «тяжесть I», то должна в итоге заплатить 4*.

Название	Как выглядит... Во Внешнем Слое / Во Внутренних Слоях	Доспешные хиты	Порог брони	Штраф	Вес	Специальные правила	Цена
<i>Малый щит</i>	Бронеперчатка / баклер	+15	+5	Малый	1		10/10
<i>Средний щит</i>	Полицейский щит / военный щит	+40	+10	Средний	4	Тяжесть I	20/20
<i>Башенный щит</i>	Бронелист / полный щит	+100	+15	Большо й	6	Тяжесть II	50/50
<i>Лёгкий доспех</i>	Кожаная куртка / Клёпаный доспех	30	5	-	2		20/15
<i>Продвинутый лёгкий доспех</i>	Лёгкий бронежилет / кольчуга	50	10	Малый	4		50/45
<i>Кристаллический доспех</i>	Экзоскелет / магический доспех	100	15	Малый	6		100/ 150
<i>Тяжёлый доспех</i>	Бронежилет / кираса	60	10	Средний	4	Тяжесть I	50/65
<i>Продвинутый тяжёлый доспех</i>	Осадный костюм / полные латы	100	20	Средний	6	Тяжесть II	250/3 00
<i>Кобальтовый доспех</i>	Силовой доспех / доспехи бога	150	50	Средний	8	Тяжесть III	1000/ 1000

Описание брони в алфавитном порядке:

Башенный щит

Самый громоздкие и тяжёлые из своего вида обмундирования, башенные щиты служат самой надёжной защитой не только от ближнего, но и от дальнего боя. Их очевидным недостатком является громоздкость, неповоротливость, и вес.

Кобальтовый доспех

Самый тяжёлый и крепкий из существующих видов защиты. Добываемых в самых дальних уголках Внешнего Слоя и в аномальных зонах Внутренних Слоёв, кобальт – это чёрный металл, носящий мало общих черт с привычным для обычного человека одноименного материала.

Кристаллический доспех

Очень пластичный и достаточно крепкий лёгкий доспех, чтобы выдержать выстрел в упор. Сделан из особых кристаллических волокон, встречающихся в далёких уголках любого Слоя, поэтому не меняющий своих основных свойств. По той же причине очень редкий и дорогой. Однако ценится опытными Странниками, которые заходят далеко по Тропам.

Лёгкий доспех

Сшитый их кожи и/или шерсти не столь надёжная, но лёгкая и почти не стесняющая движений, надежда на выживание.

Малый щит

Небольшой щиток на кулак или латная перчатка. Является приятным дополнением во вторую руку для тех, кому не уютно биться только одной рукой. В ближнем бою может стать весомым аргументом в умелых руках.

Продвинутый лёгкий доспех

Ваша надежда на выживание увеличивается, если вы улучшаете свои одежды бронированными пластинами.

Продвинутый тяжёлый доспех

Сделанный из более лучших материалов, тяжёлая броня защитит вас от множества ударов и выстрелов, но сильно ограничит ваши движения, да и скрыть такую броню будет просто невозможно.

Средний щит

Средний между башенным и малым (кулачным), это

самый обычный щит, каким его можно представить. Полезная вещь там, где вас могут сразить одним ударом.

Тяжёлый доспех

Весомая защита во всех смыслах этого слова.

Поломка и починка брони

Во время боя вполне вероятно, что во время боя вам нанесут такие тяжелые удары, что куски вашей брони разлетятся в стороны, оставив незащищенное тело за мешающимися бесполезными ошметками. Конечно, вы можете затянуть ремешки, подвязать оторванные части, закрыть трещины первым попавшимся под руку, но на долго это вас не спасет – нужен будет мастер ремесленник, кузнец, или ближайшая версия одного. Другое дело, если ваш персонаж – это и есть такой мастер. Тогда он знает, что нужно дело, но без особых инструментов и специального места не справится и он

Если вашей у вашей брони заканчиваются все доспешные хиты, то ее Порог брони становится равен 3, а каждый новый ход у такой поломанной брони доспешные хиты восстанавливают свое значение к 3м, даже если были усилены иными способностями или Нитями.

После каждого боя, если Действующие решают, что у персонажей есть время на привал, либо когда это время наступает, восстановите бросок Эрудиции + d12 доспешных хитов. Если у вас есть навык доспешного ремонта, то вместо броска кубиков, описанных выше, примените навык, и восстановите столько доспешных хитов, на сколько перебросите 6

Кубики эффекта на починке добавляют еще бросок d12 доспешных хитов.

Этим правилом мы хотели дать возможность отыграть все сложности выживания на Тропах в условия, когда любой скотч может оказаться спасительным материалом. Если вам кажется, что считать доспешные хиты слишком сложно, восстанавливайте все доспешные хиты после боя, либо вообще не учитывайте их, используя показатель Порога, но мы вам так делать не советуем.

Не хардкорно это.

Оружие ближнего боя

Специальные правила

(!) **Дистанция** – Столбик «дистанция» в таблице оружия ближнего боя показывает, можно ли эффективно бросать данное оружие в противника.

Возьмите максимальное значение обозначенного стага, который указан в таблице и сделайте бросок обозначенного кубика. Полученное значение – количество клеток, дистанция метания. Дистанция выясняется ПОСЛЕ платы *, но до броска самой атаки. Если цель вне досягаемости, то атака автоматически провальна.

(!) **Цена** – фактическая стоимость оружия, которая может быть уплачена любой денежной единицей, но не их смешением. Это объясняется тем, что холодное оружие применяется во всех Слоях, хоть и с разной частотой. Естественно во Внутренних Слоях они применяются чаще, чем во внешнем, но их свойства и функции не меняются. Стоимость дается усредненная, но Действующий может менять ее в зависимости от заложенных особенностей Слая, в котором вы находитесь. То же самое касается и редкости нахождения этих предметов.

Бумеранг – брошенное, это оружие вернется вам в изначальную клетку в конце хода. Если вас там не окажется, то оружие прокатится на d12 клеток дальше, пока не остановится, либо пока не встретит некое препятствие.

Бронебойное - все показатели любой брони против такого оружия делятся на 2 с округлением в меньшую сторону.

Быстрое – За каждый уровень этого свойства у оружия, вы получаете соответственно малый (за уровень I), средний (за уровень II) или высокий бонус (за уровень III) к инициативе, пока атакуете с этого оружия. Если вы атакуете с двух оружий, то применяется наименьший из этих бонусов (если у одного оружия такого свойства нет, то со второго оружия оно не применимо). Если в ходе сражения вы меняете оружие, то сокращается и ваша инициатива.

Двойное – владея оружием с этим свойством, считается, что у вас два одинаковых оружия в обеих руках, но одновременно с этим оружие считается исключительно двуручным, даже если вам хватает силы держать его в одной руке. При расчете стоимости в * при атаке с двух рук, действие неосновной руки считается на * дешевле. Важно заметить, что в таблице оружия указана цена * только за атаку с основной руки. Подробнее о сражении с оружием в обеих руках читайте в главе боя.

Длинное – за каждый уровень данного свойства вы можете атаковать через дополнительную клетку. За каждый уровень этого свойства вы получаете соответственно малый, средний или большой бонус, атакуя оружие со свойством **Короткое**.

Защитное – за каждое такое оружие в ваших руках вы получаете +1 к интуитивной защите в ближнем бою, а также бонус +1 ко всем проверкам навыкам блока в ближнем бою.

Игнорирование щита – бонусы за щит против этого оружия делятся на 2 с округлением вниз.

Кавалеризм – Используя это оружие при верховое езде при атаке в броске даёт средний бонус к повреждениям.

Короткое – Атаки с этого оружия могут применяться для особых скрытых ударов, открытых на доске тренировок.

Лёгкая бронейность – все показатели лёгкой брони против этого оружия делятся на 2 с округлением вниз, а показатели тяжелой брони множатся на 2.

Неуклюжее – за каждый уровень этой особенности оружия вы получаете соответственно малый, средний или большой штраф к инициативе и к навыку блокировки ударов.

Плетение – при помощи этого оружия в плести заклинания можно прямо в бою без каких-либо штрафов. Дальность атакующих заклинаний высчитываются как дистанция Нити + d12.

Плох в защите – все броски блокировки ударов с этого оружия делятся на 2 с округлением в меньшую сторону, ЕСЛИ не используется в паре с **щитом**.

Слаб в упор – когда вы используете такое оружие и рядом с вами стоит противник, вы получаете малый штраф на все атаки и физические броски.

Смертельное – бонус к повреждениям если вы достигли какой-либо дайс эффекта в атаке с этого оружия.

Супер бронейное – все показатели любой брони против такого оружия делятся на 3 с округлением в меньшую сторону.

Цепкое – вы можете карабкаться с малым бонусом, используя такое оружие.

Части – за каждый уровень этой особенности, в оружии могут быть заменены 3 особые составные части, приобретенные или найденные в последствии.

Шоковое – оружие с такой особенностью наносит не смертельный урон, который исцеляется по обычным правилам, но каждый час, а не каждый день.

Описание оружия ближнего боя в алфавитном порядке:

Алебарда

Закруглённое или вытянутое лезвие топора на крепком древке, позволяющем наносить удары

даже через щиты и строй солдат.

Бастард

Слишком тяжёлый, чтобы держать в одной руке, но и слишком короткий для двуручного. Также известные как полторные мечи, это оружие подходит для грозных воинов, которые не хотят тяжести двуручных мечей, но хотят при этом большой силы удара.

Бердыш

Увесистая секира на длинном древке. Отличается лезвием в виде полумесяца. Обеспечивает сильные рубящие удары.

Блекджек

Небольшая, но увесистая дубинка, предназначенная для скрытого ношения и оглушения местных простачков.

Бо

Лёгкий, но крепкий боевой посох из дерева, бамбука или лёгких металлов. Применяется во множестве единоборств.

Боевой молот

Годится не только чтобы гвозди забивать, но и чтобы черепа ломать. В основном нужен, чтобы оглушать, наносить увечья и мять броню.

Боевой топор

Годится не только, чтобы дрова рубить, но и раскалывать черепа. Им не слишком удобно вращать в бою, но раны, нанесённые боевым топором, смертельны.

Боевой нож

Запасное (а порой и любимое) оружие специальных войск всех Слоёв. Можно кинуть, и при выживании пригодится. Особо смертоносно в руках специалистов.

Бродсворд

Боевой меч с широким лезвием. Не столь элегантное оружие, зато наносит больше повреждений, чем длинный меч.

Брус

Грозная булава с навершием из 24 граней, которой обычно владеют представители знати в суровых Слыхах.

Булава

Металлическая дубинка с гранёным наконечником, которая может нанести большие повреждения прямо сквозь броню.

Вакидзаси

Короткая версия катаны, схожа с коротким мечом в размерах. Считается запасным мечом, а также необходима в социальных ритуалах некоторых культур разных Слоёв.

Военный молот

Тяжеленная кувалда, сносящая все на своём пути.

Дага

Считается оружием для левой руки. Кинжал для парирования и уколов. Клинок часто состоит из трёх лезвий, которыми ловят клинок противника. При необходимости этим оружием можно и колоть.

Дайкатана

Священная двуручная катана, сделанная из лучших материалов специально для правителей и полководцев.

Двухлезвийный меч

Два длинных клинка, которые выпрыгивают с двух сторон особой рукояти. Лёгкое по весу, но сложное в обращении, это оружие часто используется разного рода убийцами во Внутренних Слоях.

Двухлезвийный топор

Две боевых секиры, прочно приделанные к длинной деревянной или металлической рукояти. Хорошо раскрученное, это тяжёлое в обращении оружие может нанести чудовищные рубящие раны.

Двухлезвийный цеп

Два шипованных цепа, обычно заканчивающиеся железным шипованным шариком, прикрепленные к прочной рукояти. Таким оружием легко повредить и себя, но специалисты такого орудия могут убить бронированного противника не уничтожая его броню.

Десятисоставной посох

Сложный Нитевый посох, состоящий из 10 скреплённых секций, способен плести самые необычные заклятья.

Дзамбато

«Меч, рубящий лошадей», это особая катана

больших размеров и специальной заточки, которая не столь удобна в обращении, но способная рассечь всего, чего коснётся. В некоторых культурах такие мечи не используются, а считаются символом мощи и устрашения врага.

Дзё

Очень лёгкий короткий деревянный шест, применяющийся в некоторых военных искусствах в качестве оружия самозащиты. Его легкость и прочность позволяет быстро обезоруживать врага.

Дротик

Лёгкое метательное копье на большую дичь... на двух или четырёх ногах. Достаточно короткий, чтобы носить несколько штук, и достаточно крепкий, чтобы использовать повторно.

Кавалерийское копье

Особое длинное конусовидное копье с защитой для руки. Применяется при верховой езде для нанесения чудовищных ударов с разгона. Портативный таран.

Катана

Легендарное во многих Слоях оружие как в историческом, так и в культурном плане. Острый меч со специфичным изогнутым лезвием, предназначенный для режущих ударов. По определенным критериям иногда сравнивается с бастардом.

Катар

Необычный кинжал с вытянутым лезвием, которое крепится к H-образной рукояти. Удары наносятся словно кулаком. При этом рукоять иногда защищает кисть руки специальными наслойками.

Кинжаловая палочка

Специальное лёгкое приспособление, созданное для колдунов. Представляет собой рукоять с «вилкой» из лезвий, между которыми вставлено Нитевый вьюн. Похоже на своеобразный кастет с двумя лезвиями. С таким оружием можно безбоязненно колдовать в ближнем бою, нанося между делом секущие удары. Однако серьёзные заклинания с кинжаловой палочки не свить.

Кистень

Железный шар на цепи, которая прикрепится к прочной рукояти. Немного неуклюжее, но опасное оружие.

Клевец

Своеобразный «молоток», часть которого заканчивается заострённым штырём-лезвием. Одинаково дробит и колит тела противников, нанося не слишком глубокие, но калечащие раны.

Когти

Специальные перчатки с несколькими лезвиями в виде когтей. Можно делать обычные удары кулаком, а наносить сильные секущие раны, или даже отрезать куски тел противников.

Колун

Тяжеленный, громоздкий топор-убийца. Подходит как для слома деревьев, так и людей. Применяется суровыми лесниками, гангстерами, или лютыми варварами.

Короткое копье

Удобное и практичное оружие, которое можно держать в одной руке. Даёт преимущество за счёт выпадов, но не столь смертоносно, как её родственники.

Короткий меч

Лёгкий, доступный многим клинок, лёгкий в обращении, подходящий по вкусу каждому Страннику. Хороший помощник в любой ситуации.

Кортик

Короткий, но очень удобный короткий меч, созданный для сражений в узком пространстве.

Коса

Боевая версия двуручного устройства для покоса растительности, укрепленная для отсечения голов.

Крис

Кинжал с волнистым лезвием, расширяющимся к рукояти. Оставляет очень своеобразные раны.

Кукри

Что-то среднее между коротким мечом, мачете и боевым ножом. Изначально созданное для мирного пользования, в различных Слых кукри применяется как грозное орудие быстрого отрубания конечностей.

Лонгсворд

Длинный меч с общей длиной до человеческого бедра.

Луньцюань

Тяжёлый и длинный меч с гибким лезвием, не вынесет множества грубых блоков, но из-за веса и заточки способен нанести жестокие секущие раны.

Махайра

Очень большой тяжёлый нож с изогнутым лезвием.

Мачете

Не столь сбалансированный, но утяжеленный короткий меч для рубящих ударов.

Метательный диск

Экзотическое оружие, заточенный диск, который может быть брошен по принципу бумеранга.

Метательный молот

Маленький, но тяжёлый снаряд для ломки всего, во что будет брошен.

Метательный топор

Более удобная версия боевого топорика, для нанесения калечащих ран на дистанции.

Морнингстар

Шипованная двуручная булава, применяемая для того, чтобы буквально сминать противников на пути воина.

Нагамаки

Особая разновидность катаны, у которой длинна клинка и рукояти равны. Применяется редкими охранными подразделениями или военными группами во Внутренних Слых.

Нодати

Длинная двуручная катана. Применяется всадниками некоторых Внутренних Слёв, и считается уделом лишь некоторых специфичных воинов, т.к. часто хрупка и неудобна.

Нитевый цеп

Особая рукоять, способная закручивать энергетические Нити, обрушая их на цель.

Одати

Очень изогнутые двуручные катаны, которыми сложно пользоваться, но от них столь же сложно защищаться.

Палица

Грубая, тяжёлая, более крупная версия булавы, когда важен вес и сила удара, а не удобство.

Панцербрехер

Особый четырёхгранный кинжал, при помощи которого можно проткнуть даже крепчайший доспех противника. Боевой смертоносный гвоздь, который может просочиться под крепления любой защиты.

Пика

Копьё, заканчивающееся острым наконечником-иглой.

Плеть

Длинное необычное оружие-мотиватор рабов и олицетворение расплаты за человеческие грехи.

Протазан

копье с плоским и длинным металлическим наконечником.

Рапира

Длинный тонкий клинок, предназначенный для стремительных схваток против легко защищённых целей. Рапирой легко прокалывать лёгкую броню, повреждая жизненно важные точки тела.

Сабля

Изогнутый меч, чуть короче длинного, но очень подвижный и стремительный.

Сай

Необычный кинжал с длинными «крыльями» гарды по бокам, что позволяет ловить оружие противника, парировать и контратаковать. Что-то вроде миниатюрного трезубца.

Секира

Здоровенный двуручный топор с двойным лезвием. Наносит сокрушительные удары размахом с плеча.

Стрих

Необычное оружие с дальних краев Внутренних Слоёв. Представляет собой алебарду на длинной прочной рукояти, скрещённую с убойной силой секиры.

Танто

Катана, короткая как нож, отличающийся невероятной остротой. Иногда используется в наборе с катаной как клинок на различные случаи жизни, или как оружие самообороны.

Томагавк

Сбалансированный топор с изогнутой рукоятью, подходящий как для ближнего боя, так и для метания. Является духовным символом некоторых народов из всех Слоёв.

Топор палача

Особый топор с широким лезвием, предназначенный для рубки голов с одного удара.

Трезубец

Копье с необычным лезвием, клинок которого разветвляется на три части. У одних народов – символ богов неба, а у других – дьявола.

Трёхсоставной посох

Нитевый посох, состоящий из комбинации трёх особых компонентов, которые выполнены в виде Нитевого व्यуна (он и проецирует заклинания по воле хозяина), рукояти и атакующей части, которую колдун может использовать для самозащиты.

Узловой клевец

Особый Нитевый посох, в котором нельзя заменять составные части. Однако узловой клевец может активно рубить чужие заклинания.

Франциска

Некогда оружие для любого драчуна, в наши дни Франциска – грозный тяжёлый топор с вытянутым лезвием, рубить и подсекать конечности противника.

Цвайхендер

Тяжёлый двуручный меч с особой рукоятью для перехватов и сражений в узком пространстве.

Цеп

Более тяжёлая версия кистени, применяемая в армиях некоторых народов. И фанатиками.

Цепная плеть

Плеть, состоящая из нескольких шипованных секций для отрывания кусочков плоти от тела человека.

Цукубо

T-образный боевой посох с металлическим шипованным наконечником.

Чекан

Более сбалансированная и острая версия клевца. Позволяет делать быстро наделать на броне противника достаточно дыр, ломая её прямо во время сражения.

Четырёхручный секач

Особое оружие с самых дальних уголков Внутреннего Слоя. Огромный меч с широченным лезвием, который можно поднять только при помощи Нитей или только настоящим силачам.

Чинкуэда

Необычный тяжёлый кинжал с широким лезвием у рукояти и очень узким кончиком. Хорошо заточенное и сбалансированное, это оружие может и защитить и покалечить.

Шестисоставной посох

Нитевый посох, состоящий из шести составляющих для соплетения сильных колдунств.

Шестопер

Булава с приваренными острыми пластинами.

Некоторые дополнительные опциональные правила

Переходя из одного мира в другой, внешность персонажей, как и их снаряжение, может меняться. Свойства предметов не меняются, только если это не касается механических предметов или сложных конструкций (например стрелкового оружия, как это описано далее). Оружие ближнего боя присутствует в той или иной степени во всех мирах – любое общество обладает своими военными традициями и схожим вооружением. Поэтому в какой бы вы мир ни попали, это не повлияет на свойства вашего оружия ближнего боя. Исключением являются миры, где по задумке ДМ-а ни в умах, ни в сердцах, ни в фантазии людей нет того или иного вида оружия (хотя это практически невозможно). В таком случае оружие меняется на нечто схожее, например двойной топор обратится в два обычных боевых топора. Но поскольку фантазии и амбиции живых существ, в которых живут Искры Жизни, не уgomонить, то и изменение формы на такие предметы накладываются не слишком строго. Даже попав в мир, где нет металлов, у персонажа останется его длинный меч, только сделан он будет из костей.

Улучшение предметов

Как вариант, ДМ может позволить игрокам улучшать предметы своих персонажей, либо выдавать подобные предметы по мере их странствий. За

каждое улучшение предмету причисляется подпись +1, например +VII длинный меч, в котором 7 раз уже что-то улучшили. Каждое улучшение увеличивает стоимость предмета на треть (1/3), и если предмет решили улучшить персонажи, то им понадобятся необходимые ингредиенты или услуги ремесленника на соответствующую стоимость. Улучшая предмет, вы усиляете одну из его сторон: кубик повреждений становится выше на шаг, либо добавляется +1 к повреждениям, либо улучшается одно из имеющихся свойств, хиты брони увеличиваются на 5 или ее порог увеличивается на 1, бонус к навыкам предмета улучшается на 1. И так далее.

Поломка и починка оружия

Как вариант, вы можете ввести правило поломки оружия: блокируя удар оружия, или будучи заблокированным оружием, которое может нанести повреждений сколько максимальное значение кубика оружия персонажа, то рядом с оружием ставится отметка о поломке. Три отметки – оружие затупилось и теперь наносит на один шаг повреждений меньше. Еще три отметки – оружие треснуло и на все блоки с него налагается малый штраф. Еще три отметки – оружие частично сломано и все броски кубиков, касательно него, делятся пополам. Еще три отметки – оружие разлетелось на части. Сильные удары могут за раз накладывать до 12 отметок. Чинится по аналогии с броней.



Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистан-ция	Вес	Специальные правила	Цена
<i>Алебарда</i>	7*	д10 + Сила	-	8	Длинное II, Неуклюжее I, Игнорирование щита	325
<i>Бастард</i>	6*	д12 + Координация	-	6		20
<i>Бердыш</i>	7*	д8 + Сила	-	6	Длинное I	155
<i>Блекджек</i>	5*	д4 + Координация	-	2	Шоковое, Быстрое I	5
<i>Бо</i>	6*	д6 + Скорость	-	6	Длинное I или Двойное	55
<i>Боевой молот</i>	7*	д10 + Тело	-	8	Неуклюжее II, Бронебойное	250
<i>Боевой топор</i>	6*	д8 + Тело	-	4	Неуклюжее I	15
<i>Боевой нож</i>	4*	д4 + Скорость	Тело + д12	1	Короткое, Быстрое I	15
<i>Бродсворд</i>	6*	д10 + Тело	-	5		20
<i>Брус</i>	8*	д10 + Тело + Тело	-	10	Супер бронебойное	400
<i>Булава</i>	6*	д6 + Тело	-	4	Бронебойность	25
<i>Вакидзаси</i>	5*	д6 + Навык	D12	3	Быстрое I	25
<i>Военный молот</i>	8*	д12 + Сила	-	8	Неуклюжее III, Супер бронебойное	500
<i>Дага</i>	6*	д4 + Координация	-	2	Защитное	15
<i>Дайкатана</i>	8*	д12 + навык	-	8		1000
<i>Двухлезвийный меч</i>	6*	д8 + Скорость	-	8	Двойное	85
<i>Двухлезвийный топор</i>	8*	д10 + Сила	-	8	Двойное, Неуклюжее II, Супер бронебойное	150
<i>Двухлезвийный цеп</i>	7*	д6 + Координация	-	8	Двойное, Неуклюжее I, Бронебойное, Игнорирование щита	135
<i>Десятисостав-ной посох</i>	8*	д10 + Нити	-	8	Плетение, Части III, Длинное II	750
<i>Дзамбато</i>	9*	2д12 + Навык	-	12	Супер бронебойное	1500
<i>Дзё</i>	5*	д6 + Координация	-	4	Защитное	20
<i>Дротик</i>	6*	д6 + Координация	Коорди- нация + 2д12	3	Быстрое I	9
<i>Кавалерийское копьё</i>	8*	д10 + Сила	-	8	Неуклюжее II, Кавалеризм, Длинное III	330
<i>Катана</i>	6*	д8 + Навык	-	5		50
<i>Катар</i>	5*	д6 + Тело	-	3	Защитное, Короткое, Быстрое I	250
<i>Кинжаловая палочка</i>	4*	д4 + Нити	-	2	Плетение, Быстрое I	30
<i>Кистень</i>	6*	д6 + Координация	-	4	Игнорирование щита	75
<i>Клевец</i>	7*	д10 + Тело	-	10	Супер бронебойное, Неуклюжее I	345
<i>Когти</i>	4*	д6 + Тело	-	1	Короткое, Быстрое I, Защитное	45
<i>Колун</i>	7*	д10 + Тело	-	7	Неуклюжее I	50
<i>Короткое копьё</i>	6*	д8 + Координация	D12	4	Длинное I	15
<i>Короткий меч</i>	5*	д6 + Скорость	-	2		5
<i>Кортик</i>	5*	д6 + Тело	-	3		7
<i>Коса</i>	7*	2д4 + Нити	-	6	Плетение, Супер бронебойное	660
<i>Крис</i>	4*	2д4 + Скорость	Тело + д12	1	Быстрое II, Короткое	50
<i>Кукри</i>	5*	д6 + Тело	-	2	Быстрое I, Короткое	25
<i>Лонгсворд</i>	6*	д8 + Координация	-	4		15
<i>Луньцяюнь</i>	6*	д10 + Координация	-	4	Лёгкая бронебойность	50

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Вес	Специальные правила	Цена
<i>Махайра</i>	6*	д8 + Скорость	-	4	Быстрое I	150
<i>Мачете</i>	6*	д6 + Координация	-	3		7
<i>Метательный диск</i>	4*	д6 + Скорость	Скорость + д12	1	Бумеранг, Слаб в упор, Быстрое II	50
<i>Метательный молот</i>	6*	д6 + Тело	Тело +д12	3	Бронебойность	7
<i>Метательный топор</i>	5*	д6 + Координация	Координация + д12	2		5
<i>Морнингстар</i>	7*	д8 + Тело	-	8	Супер бронебойность	35
<i>Нагамаки</i>	6*	д8 + навык + 3	-	6	Бронебойность, кавалеризм	250
<i>Нитевый цеп</i>	7*	д8 + Нити	-	5	Плетение, Дальность II	300
<i>Нодати</i>	8*	д10 + Навык	-	8		150
<i>Одати</i>	8*	д12 + Навык	-	8	Бронебойность	300
<i>Палица</i>	7*	д8 + Тело	-	8	Супер бронебойность	125
<i>Панцербрехер</i>	5*	д6 + Тело	-	3	Бронебойность, Короткое	300
<i>Пика</i>	7*	д8 + Тело	-	7	Бронебойность, Длинное I	255
<i>Плеть</i>	5*	д4 + Координация	-	2	Длинное I, Шоковое, Цепкое, Плох в защите	35
<i>Протазан</i>	8*	д10 + Тело	-	8	Длинное I, Неуклюжее I, Быстрое I	50
<i>Рапира</i>	5*	д6 + Координация	-	3	Лёгкая бронебойность	120
<i>Сабля</i>	6*	д8 + Скорость	-	3	Быстрое I	18
<i>Сай</i>	5*	д4 + Координация	Координация + д12	1	Защитное, Короткое	45
<i>Секира</i>	7*	д12 + Тело	-	7	Неуклюжее II, Бронебойное	255
<i>Стрихх</i>	8*	д10 + Тело	-	7	Длинное I, Бронебойное, Игнорирование щита	455
<i>Танто</i>	4*	д4 + Навык	-	1	Короткое	15
<i>Томагавк</i>	6*	д8 + Координация	Тело + д12	3	Быстрое I	100
<i>Топор палача</i>	9*	3д12	-	10	Неуклюжее III	500
<i>Трезубец</i>	8*	д10 + Координация	д12	8	Длинное II	355
<i>Трёхсоставной посох</i>	7*	д6 + Нити	-	4	Плетение, Части I	55
<i>Узловой клевец</i>	7*	д6 + Нити	-	4	Плетение, Цепкое, Бронебойное	250
<i>Франциска</i>	8*	д12 + Тело	-	10	Неуклюжее II	200
<i>Цвайхендер</i>	8*	д12 + Тело	-	10	Длинное I	50
<i>Цеп</i>	7*	д8 + Координация	-	6	Бронебойность, Игнорирование щита	175
<i>Цепная плеть</i>	7*	д8 + Скорость	-	6	Длинное II, Цепкое	300
<i>Цукубо</i>	7*	д8 + Сила	-	6	Длинное I, Цепное, бронебойное	455
<i>Чекан</i>	7*	д8 + Координация	-	6	Бронебойное, Цепное	400
<i>Четырёхручный секач</i>	9*	2д12 + Тело	-	15	Длинное II	500
<i>Чинкуэда</i>	5*	д8 + Координация	-	3	Быстрое II	500
<i>Шестисоставной посох</i>	8*	д8 + Нити	-	7	Плетение, Части II, Длинное I	250
<i>Шестопер</i>	7*	д10 + Координация	-	6	Бронебойность, Цепкое	250

Оружие дальнего боя

Специальные правила

Некоторые специальные правила описаны в оружии ближнего боя и равносильны для оружия дальнего боя.

(!) **Дистанция** – дистанция ведения огня у такого оружия много больше, чем у метательного, поэтому в таблице написано конкретное число на количество клеток атаки без штрафа. Возможно вам и не потребуется бросок d12, если сражение идёт в замкнутом пространстве. Дистанция выясняется ПОСЛЕ платы *, но до броска самой атаки. В пределах дальности вы атакуете без штрафа. В удвоенной дальности – со средним штрафом. В утроенном – с большим. Если цель все равно находится дальше, то атака проваливается автоматически.

(!) **Обойма** – у всего оружия дальнего боя есть обойма, перезаряжая которую вы заменяете один магазин (стрелу или патронную ленту) на другой магазин. Помните, что делая это, у вашего персонажа должны быть приготовленные обоймы, размещенные в ячейках веса на его теле (например, в нагрудных карманах). Револьверы и некоторые другие орудия можно перезаряжать по одному патрону, но если вы решите перезаряжаться, не достреляв старые патроны во время столкновения, то выбросите их, начиная заменять новыми. Цена перезарядки указана рядом в таблице.

(!) **Вес** – некоторое оружие настолько тяжёлое, что носить их в руках – не вариант. В таком случае установите его на распорку и разделите вес на три!

Округляется в меньшую сторону. Оружие на распорке всегда применяется двумя руками.

(!) **Цена** – стоимость указана общая, но денежный эквивалент зависит от того Слоя, где вы оказались. Помните, что во Внутренних Слоях можно приобрести только луки и арбалеты. ДМ может создавать технологически продвинутые Слои или их части, например, в стиле паропанк или дикого запада, позволяя в некоторых Внутренних Слоях использование прочего оружия ранга I.

Без одиночных – данное оружие не способно производить одиночные выстрелы, поэтому даже если вы не используете опцию стрельбы очередями, вы все равно тратите столько пуль, сколько указано в специальном правиле **Очередь**.

Взрыв – показывает на сколько клеток от цели разлетается ударная волна. В повреждения уже вложено среднее значение, учитывающее множество особенностей ведения огня из данного

оружия, поэтому просто атакуйте каждого, кого накрыл удар. Помните, что предметы также настигает незавидная участь. Число написанное рядом с данным специальным правилом – радиус в клетках (метрах), который накрыл удар. Более подробно о взрывах написано далее, в описании взрывчатки.

Гаусс – разогнанная особыми полями пуля, способна пробить насквозь любой материал. Без сомнения, это фантастическое оружие из дальних уголков Внешнего Слоя. Не учитывайте броню (какую-либо) первой цели, которую поразит данное оружие. Затем поразите ближайшую цель за ней как супер бронебойным оружием.

Это еще не всё! После первых двух попаданий, поразите следующую по прямой линии цель, словно стреляете из бронебойного оружия. Затем поразите четвёртую цель, на чём полёт пули оканчивается. Если пуля долетает до пределов дальности стрельбы оружия, то также останавливается. Цели выбираются строго по прямой линии, поэтому это могут быть препятствия, растения, элементы ландшафта – что угодно. Если на пути пули стоит большой предмет (вроде скалы), но рассчитывайте одну цель как одну клетку предмета. Таким образом, стреляя во врага, вы поразите его, а также 3 метра гранита за ним.

Дальнобойный – данное оружие может поражать цели на очень большом расстоянии. Выяснив расстояние стрельбы, умножьте его на 10, чтобы узнать максимальную дальность стрельба с этого оружия вместо обычных правил дистанции. На данном расстоянии на вас будет действовать только средний штраф на стрельбу.

Отдача – данное оружие настолько мощное, что от его выстрелов можно оглохнуть и/или ослепнуть, поэтому стрелять из него постоянно не выйдет. Каждое физическое действие после выстрела с этого оружия стоит на * больше, либо вы получаете малый штраф на это действие. Больше выстрелов – больше стоимость действий, больше штрафов. Это правило не применяется только если максимальное значение вашего стата Тело в два раза больше веса оружия.

Очередь – данное оружие может совершать сразу несколько выстрелов за одно действие. Доплатите столько *, сколько написано в Очереди, к основной стоимости действия атаки. Затем проведите столько атак, сколько заявили с очереди.

Подсчитайте, сколько атак попало, затем возьмите все кубики повреждения в руки, сделайте бросок, НО выберите из этих кубиков столько, сколько базовое повреждение оружие. Например, у автомата калашникова повреждения 3d10. Делаем

Очередь 3 – 3 атаки по цели. Допустим, попали две атаки, значит кидает 6d10, но из них выберем только 3 – именно эти кубики станут итоговым повреждением. Учтите, что с такой очереди может вполне моментально убить. Не лезьте грудью на ствол!

Пламя – данное оружие накладывает состояние Пламя I на цель, которую поразил, как это описано в главе БОЙ. За каждый кубик эффекта это состояние усиляется на ранг.

Разлёт – выстрел с данного оружия представляет собой дробь, теряющую эффективность на расстоянии, но способная поразить несколько целей. В пределах удвоенной дальности вы можете поразить 2 рядом стоящие цели, но наносите на 1 кубик повреждения меньше (даже если стреляете в 1 цель). В пределах утроенной дальности вы можете поразить 3 рядом стоящие цели (буквой L), но теряете (опять же, даже если стреляете в одиночную цель) 2 кубика повреждений.

Точное – Выяснив дистанцию стрельбы, атака по целям в пределах этой дистанции даёт вам малый бонус на попадание.

Энергетическое – данное оружие стреляет лазером или плазмой. Такое оружие всегда бронебойное, а если вы достигли кубика эффекта, то становится со свойством Пламя. Работает на батарейках, которые заряжаются в далёких уголках Внешнего Слая.

Описание оружия дальнего боя в алфавитном порядке:

Автоматический дробовик

Мощное и популярное двуручное оружие, знаменитое по множеству фильмов и видеоигр. Стреляет дробью, нанося много повреждений на ближней дистанции.

Баллистр

Большой тяжелый двуручный арбалет, способный стрелять болтами с такой силы, что легко пробивает цели насквозь.

Баррет m82

Снайперская винтовка длиной в полтора метра калибра 12,7 мм, обычно применяемая на вооружении сил местного самоуправления, полицейскими и контрабандистами. Широко распространена.

Беретта

Довольно знаменитый 9 мм пистолет, который

встречается в большинстве уголков Внешнего Слая. Компактный, удобный и элегантный, он является выбором множества профессионалов.

Великий лук

Лук размером больше человеческого, его полная длина достигает 2 метров. Стрелы для такого лука – метровые стальные штыри, которые могут пробивать самую толстую броню.

Винтовка M16

Знаменитая военная винтовка, способная эффективно стрелять очередями. Состоит на вооружении некоторых стран Внешнего Слая и ассоциируется с военными.

Гаусс-винтовка

Вершина военной мощи Внешнего Слая, снаряд этой винтовки может пробивать стены, броню, нескольких людей за раз – и лететь дальше.

Гаусс-пистолет

Зловещий мощнейший пистолет, способный пробивать стены и мощнейшую броню.

Гаусс-пулемет

Тяжелое орудие массового поражения, которое уничтожит все на своём пути, хотя и быстро перегревается. Один залп с такого оружия может скосить небольшую армию.

Гранатомёт

Складное помповое орудие, доставляющее очень неприятные взрывы на относительно далекую дистанцию без физических затрат.

Длинный лук

Лук длиной около 1.5 метров, способный стрелять далеко и больно. Бывает разных сборок и видов, но достаточно универсальный и стандартный.

Дублетер

Мощный арбалет, тетива которого заменена на две мощных металлических пластины, что придает оружию вес, а увыстрелу большую мощность.

Кавалерийский лук

Особый короткий лук, специально созданный для верховой езды. Удобное оружие смертоносной стрельбы. Данный лук достаточно короткий, чтобы активно целиться по сторонам сидя прямо на лошади или даже мотоцикле, но мастерство

владения им даётся только тому, чьи рефлексы достаточно быстры, чтобы поспевать за всем одновременно.

Калашников

Самый распространенный автомат во всех уголках Внешнего Слая. Никогда не подводит, и встречается просто везде и всегда, разве что кроме самых запущенных Внутренних Слоёв. Имеет достаточную убойную силу, чтобы свалить недоброжелателя с короткой очереди.

Кедр

Распространенный пистолет-пулемет, состоящий на вооружении многих служб во Внешнем Слое. Имеет простой механизм действия и используется в спортивной стрельбе.

Книппер

Очень компактный «карманный» арбалет, нередко используемый вместо пистолетов во Внутренних Слых. Может складываться и смазываться ядами, а болты настолько малы, что их удобно прятать от лишних глаз.

Короткий лук

Короткий компактный лук, который легко использовать в закрытом пространстве, в условиях ограниченной подвижности, и в скрытности. Быстрый, но не слишком мощный.

КПВТ

Самый крупнокалиберный пулемет во всех Слых. Его вес настолько большой, что такое оружие может переноситься исключительно на колёсах или в виде бортового оружия мобильной техники.

Лёгкий арбалет

Версия ручного арбалета для тех, кто хочет похвастать своей властью, не имея достаточной физической силы. Также используется на охоте и для развлечения различных буржуа во Внутренних Слых. Простой и легкий по весу.

Лучевая винтовка

Лазерная или плазменная винтовка, созданная для быстрого прожигания костюма противника, либо запекание в нём заживо. Эксклюзив дальних уголков Внешнего Слая.

Лучевой гатлинг

Настоящая плазменная пушка, которая сжигает все на дистанции выстрела. После её выстрела вместо

целей остается лишь кучка пепла – живые цели дезинтегрируются моментально.

Лучевой пистолет

Немного громоздкий, но мощный пистолет, стреляющий лучом некой энергии. Не отличается особой точностью, зато обладает приличной ударной силой.

Макаров

Самый неприхотливый и простой автоматический пистолет, встречающийся во многих уголках Внешнего Слая. Табельный пистолет, не слишком мощный, но смертоносный и доступный.

Механический лук

Мощный длинный лук, отличающийся особой складной конструкцией и регулируемой силой натяжения тетивы. Не работает с Нитями, но для Странников без паранормальных способностей – отличный выбор, особенно когда дело касается охоты на монстров из Бездны.

Миниган

Известный под таким названием пулемет – это шестиствольный монстр, который обычно крепится к вертолету, и может за доли секунды изрешетить легкобронированные цели. Способен посылать по-настоящему целый ливень свинца в одну цель.

Мощный лук

Известный под таким названием длинный лук отличается особой убойной силой по причине того, что сила натяжения тетивы невероятно высока, и лишь мастер воинских дел может натянуть её. А уж стрелять – тем более.

Носорог

9 мм револьвер, предназначенный для поражения противника на коротких расстояниях. Отлично сбалансирован, удобен, надежен, точен. Что немаловажно, револьвер имеет достаточно малую отдачу, что позволяет вести быстрый темп огня.

Ну

Арбалет с достаточно широкими крыльями, но одновременно не очень большого веса. Неуклюжее, но мощное оружие, издающее относительно мало шума.

Обрез

«Two barrels of death». Это обрезанная охотничья

винтовка с двумя стволами, которая при необходимости может быть спрятана под куртку. Одновременный выстрел из обеих стволов на близкой дистанции в буквальном смысле оторвет лицо вашему противнику.

Огнемёт

Чудовищное оружие массовых зачисток, применяемое для выкуривания целей из-за укрытий и массового поражения.

Охотничья винтовка

Применяемая охотниками, профессиональными лесниками и народными умельцами, эта винтовка далека до снайперского идеала, но достаточно мощна, чтобы свалить дичь со своих (двух или четырёх) ног.

Питон

Грозный револьвер с жуткой отдачей и чудовищной убойной силой. Этот убийца великанов способен повалить противника даже в бронежилете. Если не убить, то уж оглушить ударной силой – точно. С этим оружием лучше не шутить.

Противотанковая винтовка

Самая длинная, самая тяжелая и самая смертоносная винтовка, которая прошивает насквозь даже танковую броню, а от человека моментально отрывает куски плоти.

Пулемёт Калашникова

Крупная версия одноименного автомата, данное оружие способно долго и надежно прижать противника к его позиции, а также изрешетить неосторожную цель, убив на месте.

Пусковая ракетная установка

Четыре скрепленных трубы, которые могут выпускать реактивные снаряды, активно превращая здания в руины.

Пьет де бик

Усиленный арбалет, которым не так просто пользоваться обычным людям. Обычно им владеют военные специалисты во Внутренних Слоях.

Ракетомёт

Одна ракета, один выстрел, и от вашего противника останутся стоять лишь ботинки.

Ручной арбалет

Лёгкий, но не слишком смертоносный арбалет,

применимый, однако, как вспомогательное оружие второй руки, и как способ доставки яда в тело противника.

Следжхаммер

Боевой дробовик чудовищной мощи с большим патроном и большим количеством дробы в нём. Отрывает куски от бетонных стен, что уж говорить о живых существах.

Снайперская винтовка

Точная, но медлительная, данная винтовка отлично подходит для стрельбы на большой дальности. Чтобы произвести из неё точный выстрел, спешить нельзя.

Сложный лук

Состоящий из нескольких составных частей, этот лук обладает большой силой натяжения, а также своеобразным строением, в последствии чего им становится довольно сложно управлять.

Составной лук

Данный лук состоит из нескольких разборных частей, что позволяет регулировать силу натяжения, прятать его в разобранном состоянии, и быстро собирать при необходимости.

Тур

Особый тяжёлый арбалет с заводным механизмом, без которого перезарядка этого оружия была бы крайне затруднительным делом. Это оружие сравнимо с тяжелой винтовкой из Внешнего Слая.

Тяжёлый арбалет

Утяжеленная версия арбалета, предназначенная против особенно крупных целей или особенно бронированных противников.

Флетбоу

Лук со специальными широкими крыльями, позволяющий быстро целиться в различных условиях, и при этом наносить выстрелы большой силы.

Colt M16 LMG

Специализированный ручной пулемет, созданный специально для жестоких сражений в самой разнообразной обстановке. Как и все пулеметы громоздкий, но достаточно удобный, чтобы спокойно перемещаться с ним в руках и стрелять на бегу.

Desert Eagle

Популярный тяжёлый автоматический пистолет, выстрелы которого прошивают тонкие стены, отрывая конечности, вывихивая руки стрелка от отдачи.

FNFAL

Признанная во многих странах Внешнего Слая автоматическая винтовка, достаточно лёгкая для постоянной стрельбы, достаточно мощная, чтобы пугать ей противника.

S&W Special

Также известный как револьвер детектива, этот компактный и в меру мощный револьвер умеет не просто шуметь, но может и защитить своего хозяина. Спокойно прячется в натальной кобуре и не привлекает внимания.

HnK MP7A1

Пистолет-пулемет, который многие страны Внешнего Слая относят к оружию самообороны. Малокалиберный, но достаточно мощный и удобный, чтобы использоваться силами местной власти.

Mateba

Револьвер приличных размеров, с которым не так просто справиться. Но и сила удара у него – отменная.

Патроны

Считается, что для каждого вида оружия необходим свой вид боеприпасов, но по усмотрению Действующих, боеприпасы могут подходить для некоторых видов оружия, например одни патроны на все револьверы, или одни стрелы на все луки. Сами по себе патроны могут стать наградой или даже денежной единицей!

25 любых боеприпасов стоит 25 денежных единиц в зависимости от Слая, но ДМ может изменить это значения для определенного оружия, например выдавать для винтовок в 3 раза меньше и/или в 3 раза дороже.

Многие игроки и ДМы наверняка захотят отыграть различные боеприпасы для дальнбойного оружия, когда будут путешествовать по уголкам Троп.

Многие опытные и находчивые игроки любят

придумывать различные решения для необычной амуниции, беря примеры из книг и видеоигр. Например, было бы интересно собрать горящие стрелы, или наоборот водяные стрелы, которые тушили бы факела и костры, погружая врага во тьму. Это прекрасная затея, вы спокойно можете создавать свои собственные боеприпасы, НО мы вам крайне не советуем делать такие боеприпасы, которые наносили бы больше повреждений.

Лучше выдать какие-то специальные правила. Например сделать зажигательные патроны со специальным правилом Пламя. Или сделать бронебойные пули, увеличив свойство бронебойности. Попробуйте поиграть со свойствами и статусами оружия, постоянно увеличивая цену оружия на треть.

Не забывайте, что патроны (как оружие) должно быть сложно достать.

Мы советуем вам выдавать оружие I ранга «по частям», пока персонажи не соберут деталей, равных по стоимости самого оружия. Таким образом, вооружившись скотчем, и подручными средствами, персонажи будут до конца бороться за своё выживание, рыская по древним постройкам, застрявшим между Слоёв на Тропе.

Вы можете снаряжать оружие дополнительными устройствами типа лазерного прицела по тем же принципам.

Износ оружия (опционально)

Всякое оружие выходит из строя, если использовать его повсеместно. Дальнбойное оружие, изнашиваясь, даёт осечки, обжигает хозяина, становится неустойчивым. Когда вы получаете кубик провала, используя дальнбойное оружие, сделайте на нём пометку. 3 пометки, и оружие поношено. Ещё 3 – сломано. Эффекты износа и поломки аналогичны оружию ближнего боя.

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Обойма	Перезаряд -ка	Вес	Специальные правила	Цена
Автоматический дробовик	4*	4д8+4	5+д12	8	2* за 1 патрон	8	Разлёт, Отдача	455
Баллистр	8*	4д12+4	20+д12	1	6*	8	Бронебойная, Дальнебойный, Отдача	785
Баррет м82	9*	10д6	700	10	7*	14	Бронебойна, Неуклюжий III, Точный II	1500
Беретта	4*	4д6	10+д12	15	4*	2	Очередь 3	115
Великий лук	7*	2д12 + Координация	Координация + д12	1	2*	8	Дальнебойный, бронебойный	445
Винтовка М16	4*	4д8	25+д12	30	4*	7	Дальнебойный, Очередь 4	565
Гаусс-винтовка	7*	6д12+6	150	50	5*	7	Гаусс, Дальнебойное	1000
Гаусс-пистолет	5*	3д12+3	50	30	5*	4	Гаусс	500
Гаусс-пулемет	4*	12д12+12	500	500	6*	24	Гаусс, Очередь 3, без одиночных	1500
Гранатомёт	5*	4д6+4	5+д12	3	5*	6	Взрыв 3, Бронебойное	255
Длинный лук	7*	д8 + Координация	Координация + д12	1	2*	3	-	45
Дублетер	8*	2д12+2	15+д12	2	6*	6	Очередь 2	385
Кавалерийский лук	4*	д10 + Скорость	Скорость + д12	1	2*	3	Супер бронебойный	555
Калашников	4*	3д10	25+д12	30	4*	8	Очередь 3, Дальнебойный	145
Кедр	5*	3д6	5+д12	20	4*	4	Очередь 3	45
Книппер	5*	2д8+2	10+д12	5	5*	1	Быстрый I, Точное I	280
Короткий лук	5*	д6 + Скорость	Скорость + д12	1	2*	2	-	15
КПВТ	10*	10д6+10	2000	40	7*	24	Очередь 3, Отдача	2500
Лёгкий арбалет	5*	2д8+2	10+д12	1	4*	6	-	85
Лучевая винтовка	6*	8д12	10+д12	30	4*	12	Энергетическое	4500
Лучевой гатлинг	5*	5д12	10+д12	30	5*	8	Энергетическое	1500
Лучевой пистолет	4*	2д12	10+д12	8	4*	4	Энергетическое	500
Макаров	6*	3д6	20+д12	8	4*	2	-	25
Механический лук	5*	д12 + Сила	Сила + 2д12	1	2*	7	Дальнебойный, Бронебойный, Быстрый I, Точное	330
Миниган	7*	10д6	30+д12	250	7*	12	Дальнебойный, Бронебойный, Неуклюжий III, без одиночных	1250
Мощный лук	5*	д10 + Сила	Сила + 2д12	1	2*	5	Бронебойное	220

Название	Стоимость действия	Повреждение	Дистанция	Обойма	Перезарядка	Вес	Специальные правила	Цена
<i>Носорог</i>	6*	3д8	10+д12	6	* За 1 патрон	2	-	80
<i>Ну</i>	6*	3д12	15+д12	1	6*	6	Неуклюжий I, Дальнобойный	560
<i>Обрез</i>	6*	3д6+3	д12	2	4*	3	Очередь 2, Разлет, Отдача	85
<i>Огнемёт</i>	7*	2д12+2	5+д12	10	9*	10	Пламя, Точное	300
<i>Охотничья винтовка</i>	8*	2д10+2	10+д12	6	2* за 1 патрон	6	-	155
<i>Питон</i>	6*	4д8	10+д12	6	* за 1 патрон	4	-	800
<i>Противотанковая винтовка</i>	12*	15д6	1000	1	5*	18	Неуклюжий III, Супер бронебойный	2000
<i>Пулемёт Калашникова</i>	4*	8д6	30+д12	250	5*	12	Дальнобойный Неуклюжий I, Очередь 4	585
<i>Пусковая ракетная установка</i>	9*	8д6+8	15+д12	4	10*	12	Взрыв 10, Очередь 2, Отдача	985
<i>Пьет де бик</i>	5*	3д8+3	10+д12	1	6*	6	-	330
<i>Ракетомёт</i>	7*	6д6+6	15+д12	1	6*	8	Взрыв 6, Отдача	555
<i>Ручной арбалет</i>	5*	2д6+2	5+д12	1	4*	1	-	25
<i>Следжхаммер</i>	4*	4д10	10+д12	10	6*	7	Очередь 4, Разлёт, Отдача	995
<i>Снайперская винтовка</i>	8*	3д12+3	15+д12	6	6*	7	Неуклюжее I, Дальнобойный	555
<i>Сложный лук</i>	6*	д12 + Координация	2д12 + Координация	1	2*	6	Дальнобойный	565
<i>Составной лук</i>	7*	д10 + Сила	Сила + д12	1	2*	4	Точное	95
<i>Тур</i>	8*	2д12+2	25+д12	1	6*	8	Бронебойный	555
<i>Тяжёлый арбалет</i>	7*	2д10+2	15+д12	1	6*	8	Точное	155
<i>Флетбоу</i>	5*	д8 + Скорость	Скорость + д12	1	*	3	Дальнобойный Точное	115
<i>Colt M16 LMG</i>	4*	4д8	10+д12	100	9*	10	Очередь 4, без одиночных	255
<i>Desert Eagle</i>	7*	4д10	5+д12	7	4*	4	Отдача, Неуклюжий I	800
<i>FN FAL</i>	4*	4д8	25+д12	30	5*	10	Дальнобойный Очередь 5	900
<i>S&W Special</i>	6*	2д8+2	5+д12	6	* за 1 патрон	2	-	20
<i>H&K MP7A1</i>	6*	3д8	10+д12	30	4*	4	Супер бронебойность Очередь 3, без одиночных	675
<i>Mateba</i>	5*	4д6	10+д12	6	* за 1 патрон	3	Точное, Быстрое I	800

Название	Стоимость действия	Повреждения	Взрыв	Вес	Специальные правила	Цена
<i>Клеймор</i>	6*	5d6	1	3	Направленность 50	155
<i>Наступательная граната</i>	5*	5d6	1	1	-	35
<i>Оборонительная граната</i>	5*	3d6	3	2	-	35
<i>Ослепляющая граната</i>	5*	-	2	1	-	35
<i>Особая взрывчатка</i>	6*	-	3	1	-	290
<i>Пластид</i>	7*	10d6	10	6	-	550
<i>Фотонная граната</i>	5*	-	5	2	-	300
<i>C4</i>	6*	5d8	1	2	Направленность 5	105
<i>TNT</i>	6*	5d8	5	2	-	95

Взрывчатка**Специальные правила**

(!) **Стоимость действия** – для гранат является стоимостью броска. Для мин – минимальное действие установки, не включающее в себя маскировку или иные модификаторы.

(!) **Взрыв** – показывает сколько клеток (метров) радиусом произошёл взрыв устройства, как это описано в спецправилах оружия дальнего боя. Однако заметим, что чем больше предметов рядом с точкой взрыва, тем больше осколков: увеличьте повреждение на один кубик за каждую клетку, занятую неподвижными твёрдыми предметами, рядом с клеткой, откуда считается взрыв.

Также если взрыв происходит в замкнутом или узком пространстве, то он становится сильнее: если радиус взрыва сокращён хотя бы вдвое из-за окружающих стен, то увеличьте повреждение на один кубик за каждую клетку радиуса, «упирающуюся» в стену. Другими словами, кидая гранату в коридор, он должен быть узким с обеих сторон от точки взрыва, чтобы получились дополнительные повреждения.

НАПРИМЕР, кинув оборонительную гранату в коридор шириной 2 клетки, то повреждения увеличатся на 1 кубик.

ТАКЖЕ, попав в радиус поражения взрывчатки, цель должна кинуть шок тела со сложностью 9 + ранг взрывчатки, или получить статус **Оглушение III**.

Направленность – эта взрывчатка имеет особую структуру, и её разрушительная сила направлена в определенную сторону, в которую она была установлена. Дальность взрыва в эту сторону рассчитывается по показателю направленности, но до первых d12 целей.

Описание взрывчатки в алфавитном порядке:*Клеймор*

Популярная во многих Слотах мина, корпус которой начинён сотнями металлических шариков размером 5мм. Крепится на любую твёрдую поверхность. Детонирует при контакте или дистанционно. Учитывая её ударную силу, которая может эффективно поражать цели на дистанции 50 метров, то эта взрывчатка становится настоящим убийцей Странников. Единственное «но» - её можно заметить невооружённым глазом, если она только не скрыта специально.

Наступательная граната

Знаменитый вид взрывчатки, удобный для поражения групп противников, а также для атаки за угол. Впрочем, фантазия может подсказать куда больше способов применения этого предмета.

Оборонительная граната

Поражающая большой радиус местности, данный вид гранат предназначен для поражения множества противников из-за укрытия.

Ослепляющая граната

Световозмущающая граната создана для быстрого и стремительного боя, нейтрализации сил противника без человеческих потерь. Повреждений не наносит, однако при поражении необходимо сделать проверку шока реакции со сложностью 6 + специализация бросившего (спрятавшись от удара), или получить состояние Слеп III. Если достигается кубик провала, то персонаж полностью оглушён на 3 часа.

Особая взрывчатка

В отличие от остальных предметов, в раздел особой взрывчатки входит множество различных устройств, которые можно найти только в далёких уголках Внешнего Слоя. Это могут быть газовые гранаты, взрывчатка с галлюциногенным действием, психотропные гранаты. Эффект взрывчатки определяется ДМом, но всегда накладывает негативное состояние III ранга, либо состояния II и I ранга, либо три состояния I ранга. Или иной, сравнимый по действию эффект.

Пластид

Пластичные взрывчатые вещества, по сути то же С4, но в больших размерах и с неимоверно большей повреждающей силой.

Фотонная граната

Необычное приспособление, повреждающее электронику, а не живых существ. Особенно эффективно против роботов и киборгов. Останавливает действие электронных механизмов электро магнитным импульсом.

Цель делает бросок физического атрибута или шок тела, либо отключается. На роботов и киборгов действует как ослепляющая граната на людей.

С4

Специально укомплектованный кусок взрывчатки, заряд которого можно делать на столько кусков, сколько вам нужно. Вы можете уменьшить количество кубиков повреждения, чтобы потратить это количество кубиков за один раз, а оставшиеся – в другой. Таким образом, один пакет С4 можно разделить на 5 пачек для моментального отпирания дверей в боевых операциях.

TNT

Тринитротолуол – классический и верный способ отправить недоброжелателя на тот свет... и для подрыва упрямой горной породы. Знаменитые шашки в перестрелках ковбоев на диком западе эволюционировали в новый вид взрывчатки, с которым лучше не шутить.

Деньги, пушки, и иные миры

Изначально мы хотели сделать в «Интегри: Тропы» целую систему изменения одних предметов в другие после перемещения персонажей из одного Слоя в другой. То же самое мы хотели сделать и с денежными единицами, за которыми пришлось бы

следить очень внимательно. Но в последствии, во время тестирования, мы от этой идеи отказались в пользу упрощения процесса. Однако очень важно понимать, что из одного в другой мир перемещается не сам предмет, а его «контур». В Внутренних Слоях местные жители даже в фантазиях не представляют автомат или ракетную установку, поэтому все технические средства просто недоступны там. С другой стороны во Внешнем Слое пространство настолько стабильно, что там просто невозможно появления Нитевого (считай магического) предмета. Но если персонаж все-таки что-то такое с собой пронес, то предмет обращается в пирамидку из того же материала, что и первоисточник. Вес такого «сжатого» предмета в половину меньше.

Перейдя обратно в необходимый Слой, предмет примет свою обычную форму.

Реализм

Вопрос реалистичности игрового действия – камень преткновения многих игр (и не только настольно-ролевых). Некоторые игровые системы описывают при помощи десятков таблиц вероятности боевых повреждений, усталость и психологическое состояние. Но игра в итоге превращается в муку, хотя ее основная цель – развлечение, совместное творчество, коммуникативный тренинг. Конечно, некоторые любят считать цифры и кидать кубики до бесконечности. Но в итоге это попросту скучно.

Одно дело – игры, где реализма специально нет. Но «Интегри: Тропы» - все же дело особое. Ведь несмотря на паранормальные силы персонажей, они – не супергерои, а все те же люди, которых постоянно окружают опасности. Огнестрельное оружие и взрывчатка яркий тому пример: схваченная пуля убьет любого неопытного Странника (особенно, если это пуля от Калашникова). Некоторое оружие было специально ослаблено или усилено относительно игровой логики и их настоящих аналогов. Но мы хотели таким образом создать ощущение того, что персонажи – обычные смертные с необычной сутью.

Если вам кажется, что все эти специальные правила – морока неземная, то просто не используйте их, и тогда ваша игра превратится в эпичный поход настоящих героев. И наоборот, если хотите больше драмы – добавьте мощи оружию II-III рангов.

Иные предметы

Название	Вес	Цена
<i>Ангельская ноша</i>	2	10
<i>Ангельский колокольчик</i>	1	5
<i>Астральный якорь</i>	1	5
<i>Бутылка колы</i>	2	2
<i>Бутылка-с-банками</i>	2	10
<i>Ветка порохового дерева</i>	1	3
<i>Волновой якорь</i>	1	5
<i>Волновые часы</i>	2	17
<i>Громовые леденцы</i>	1	5
<i>Длань призрака</i>	1	7
<i>Зажигалка</i>	1	10
<i>Заплаты боли</i>	1	20
<i>Зеркало призраков</i>	1	7
<i>Колокольчик пустоты</i>	1	6
<i>Кристаллический маркер</i>	1	4
<i>Набор оружейника</i>	2	15
<i>Нитевая верёвка</i>	3	10
<i>Нитевая музыка</i>	1	8
<i>Нитевая наплечная сумка</i>	-	4
<i>Нитевые гвоздики</i>	1	10
<i>Нитевый ловец</i>	2	20
<i>Нитевый фонарь</i>	1	8
<i>Нитевый хлеб</i>	1	2
<i>Плоды пыльника</i>	1	15
<i>Пустотный мрамор</i>	2	3
<i>Путеводный мелок</i>	1	3
<i>Символ культа</i>	1	5
<i>Ситечко мыслей</i>	1	14
<i>Сфера хлопка</i>	1	10
<i>Фляга</i>	2	2

Ангельская ноша

Особенная каменная «ложка» при помощи которой можно извлекать эссенции из яиц ангелов. Яйца ангелов хаоса можно найти в Пустотах, либо в Слоях Тьмы. Из одного яйца извлекается одна эссенция, которая ничего не весит и витает на крае ноши. Позже эссенция может быть использована в любой момент как физическое действие.

Ангельский колокольчик

Особый серебряный колокольчик, который начинает сам собой вибрировать и издавать звон при приближении ангела хаоса или его силы. Расстояние, на котором срабатывает предмет, равен утроенному максимальному значению духовного атрибута или ста Нитей.

Астральный якорь

Используйте этот предмет, чтобы переместиться в мир призраков и духов, или вернуться назад, в любом месте по вашему желанию, а не в местах, где материя пространства тоньше. Помните, что путешествие по Астралу может быть полезно в плане проникновения в недоступные точки, но также опасно, ведь мертвые никогда не жаловали живых. А еще за истончение Изнанки за вами может прийти Мистер и наказать за такой поступок. Как именно – решают Действующие.

Бутылка колы

Самая обычная бутылка газировки. Позволяет дуалу существовать d12 часов с момента появления, либо, если подогреть напиток, то бросок d12 + Нити персонажа часов.

Волновой якорь

Примените данный предмет, чтобы создать дверь между пространствами, и использовать её для переходов в течении d12 последующих часов. Помните, что ДМ определяет приближение Волны случайным образом, но обязательно сообщит вам об этом. Использованный Волновой якорь позволит вам использовать все особенности Волны на той клетке (квадратном метре местности), куда был применен.

Длань призрака

Сломайте этот коралл в своих руках, чтобы в течении d12 минут получить возможность взаимодействовать с призраками, словно они стали физическими.

Зажигалка

Заряжена Нитями, особая и надёжная. Один из самых нужных предметов во все времена и во всех Слоях. Во Внутренних Слоях обращается в особое Нитевое приспособление для добычи огня. Сама по себе является источником природных Нитей.

Зеркало призраков

Сквозь этот осколок кристалла, похожего на стекло, видны призраки. Занимает одну руку и позволяет делать броски интуитивного восприятия, чтобы заметить приближение призраков, или просто видеть следы призраков на Тропах.

Колокольчик пустоты

Данный небольшой позолоченный вытянутый колокольчик с прорезями своим почти неслышным резонансом защищает от пагубного действия Чистой Пустоты в Мирах Тьмы на d12 часов. Что-то вроде защиты от паранормальной радиации.

Кристаллический маркер

Особый маркер из заряженного кристалла, отметки которого видны в соседних Слоях, и их не может стереть даже Девятиэтажка, но они сами исчезают через d12 часов, если только дело не обстоит в Зиянии или Мире Тьмы.

Набор оружейника

Нужен для того, чтобы чинить и проверять на работоспособность ваше вооружение. Затачивает клинки, помогает смазать затворы, механизмы, убирая повреждения и ремонтируя оружие.

Нитевая верёвка

Моток укрепленной Нитями веревки. Не горит, не тонет, почти не мокнет, и всегда остается достаточно удобной, чтобы выкарабкаться из любой ситуации. Крепче обычной походной веревки в 3 раза.

Нитевая сумка

Не яркая, маленькая наплечная сумка, которая уменьшает вес положенных в нее предметов до 1, но положить в неё можно только предметы с весом до 3. Предметы распределяются по ячейкам веса спины.

Нитевая музыка

Устройство, которое ловит музыку напрямую из Ид. Универсальный проигрыватель для прослушивания музыки. Используется для расслабления во время отдыха.

Нитевый фонарь

Заряженный Нитями Г-образный фонарь, который просвечивает все Нитевые потоки вокруг, в том числе Аномалии, и не привлекает внимание монстров, как направленный свет.

Нитевый хлеб

Заряженная Нитями булка, спеченная на пару. Пара кусочков накормит на день, а всю булку можно растянуть на неделю.

Пустотный мрамор

Особый кристаллический мел на 10 применений. Используется на проходы, проемы, двери, арки, порталы и т.п. Создания хаоса должны кинуть шок духа со сложностью 9, чтобы пройти через преграду.

Путеводный мелок

Особый кристаллический мел на 10 применений, который активирует силы всех предметов, имеющих

в себе слово «якорь». В Пустотах может активировать туннели переходов, может быть частью головоломок.

Фляга

Обыкновенная. Может содержать до литра жидкости.

Смола горохового тростника

если растереть её по телу, увеличивает сопротивление физическому воздействию, но с каждым часом всё больше теряет свои свойства.

Слезы ночных охотников

после закапывания позволяют видеть в темноте некоторое время.

Ветка порохового дерева

при разламывании даёт большое свечение непродолжительное время(аналог современных фальшфейеров; одноразовые)

Облачные бахилы

одев их вы больше не оставляет следов. ощущение, что вы всегда ходите по облаку (снимает все штрафы от почвы (скользкий лёд, огненная лава, зыбучие пески) и даёт бонус к скрытности).

Сфера хлопка

металлический шар размером с мяч для большого тенниса из двух полусфер, поворачивающихся друг против друга. После поворота сфера издает оглушительный хлопок дезориентируя окружающих. Задержка перед хлопком зависит от того на сколько поворотов были повернуты полусферы. Все кто находился в радиусе 5 метров/клеток от сферы должны сделать проверку шока реакции (сложность 9) или получают большой штраф на все проверки на следующий ход и средний штраф на ход после.

плоды пыльника

размером с мячик для пинг-понга этот плод при ударе выпускает пыльцу, которая покрывает все поверхности в радиусе 10 метров. Если разбить об пол такой плод в центре комнаты, то будут видны все невидимые предметы.

Волновые часы

небольшие песочные часы. Показывают сколько время осталось до следующей волны. Песок течёт вне зависимости от положения часов, игнорируя гравитацию.

Нитевые гвоздики

два кованых гвоздя (это которые квадратные в сечении), связанные одной нитью пространства. Так где бы вы ни были один гвоздь всегда будет стремиться ко второму. Например можно забить такой гвоздь в дверь на тропе и ориентируясь по положению второго гвоздя в мире, всегда вернуться к двери

Громовые леденцы

маленькие конфетки как монпансье, после рассасывания голос становится в 10 раз громче обычного.

Нитевые линзы

позволяют видеть сквозь предметы/стены толщиной до 30 см. Одноразовые, за 10 минут естественным образом растворяются в глазах.

Квинтэссенция льда

голубой кристаллик, при разламывании вводит в оцепенение всех в радиусе 3 клеток. Шок реакции сложность 6. Можно кидать - легко разбивается о твердую поверхность. Замерзшие получают статус медленно II и д4 повреждений.

Жабры жабы

позволяют дышать под водой сколько угодно, но однажды использовав их уже никогда нельзя снять.

Бутылка с банками

ёмкость с емкостями, можно полностью заполнять герметичные банки чем угодно, до 10 разных наименований, и они все всегда будут занимать объем одной бутылки.

Ситечко мыслей

помогает понять, что лучше сказать в той или иной ситуации, чтобы достичь желаемого.

Заплаты боли

тонкие полоски кожи, похожие на старые тряпки или использованные салфетки, на этих полосках нанесены ритуальные символы и мантры. Если их в течении минуты прикладывать к коже, они восстановят дб хитов.

Символ культа

позолоченная цепочка с медальоном, носимая на шее (хотя может принять и другую форму, если владелец обладает сильной волей). Всем верующим существам кажется, что владелец Символа культа

принадлежит к их церкви, вместо медальона они видят соответствующий религиозный символ. Также они не будут замечать мелких нарушений социальных норм, свойственных их религии. Сильные маги видят только слепящий свет, исходящий от медальона (самые религиозные из них склонны обижаться на такое кощунство).

Пусковое устройство меча для ножен

Путешествия полны опасностей, никогда не знаешь где тебя может настичь очередное чудовище, по этому нужно всегда быть наготове и уметь быстро реагировать. Достал меч из ножен и ты уже готов к битве, но это простейшее действие, как и любое другое, тратит драгоценное время. Если вам в бою дорого каждая миллисекунда, а постоянно носить меч в ракет- не вариант, небольшое творение инженерной мысли, прикрепляющееся к ножнам, поможет вам быстрее приготовиться дать отпор. Прибор представляет из себя коробочку в форме буквы «Г» с курком и парой пружин внутри, которые обладают достаточной силой, чтобы отправить меч из ножен вам в руку. Остаётся только приноровиться ловить его.

Нитевый Ловец

Типичный ловец снов, только нитевой. Вплетается в окружающие его нити пространства и анализирует обстановку. В Слоях может служить как переносной терминал для работы с Идом. Также позволяет сохранить/записать в себе личность/разум умершего неподалеку странника. Анимация использования такая: странник на вытянутой руке держит Ловца Снов, пока в ловца вплетаются тонкие сияющие нити из пространства и не завязываются узелками на нем. после этого ловец висит в воздухе сам словно покачиваясь на Нитевой паутине. По его нитям и узелкам можно стучать как по клавишам и, чувствуя ответные вибрации, понимать какая опасность ждет за следующим поворотом на тропе. Если же рядом погибает странник, то его Искра может временно переселиться в ловца, в узелках которого будет словно закодирована личность странника. Ловец тем круче, чем круче навык использования Нитевых предметов у странника.

Нитевые предметы, части, амулеты, артефакты

Арбалет Искатель Сердец

Выкованный из особенного металла, окропленного

кровью мучеников, этот арбалет найдет свою цель где угодно, лишь бы утолить гнетущую ненависть тех душ, которые к нему привязаны.

Стоимость действия 6*

Повреждения 3d8+3

Дальность 30+d12

Обойма 1

Перезарядка 7*

Точный

Нет штрафов за дистанцию

Название	Вес	Цена
Арбалет Искатель Сердец		
Защитный жемчуг		
Звезда		
Коготь Ликта		
Лазурная сумка		
Медный компас		
Межпространственный карман		
Метательный диск Чаннель		
Мурамаса		
Мушкет вампира		
Пистолет Антариила		
Поровый коралл		
Посох Маги		
Призрачный кинжал		
Проклятый святой меч		
Проклятый топор Хэйнвэйра		
Совершитель		
Творец		

Защитный жемчуг

Прекрасный элегантный серебряный ошейник с особым Нитевым жемчугом позади шеи. Добавляет 1 ко всем интуитивным защита.

Звезда

Яркий кристалл, который освещает все в 12 клетках вокруг вас. Находясь в Мире Тьмы, монстры должны сделать проверку шока духа со сложностью 9 или получить состояние Страх II.

Коготь Ликта

Особый закастеленый кристалл, состоящий из нескольких видов материи. Оставляет следы на стеклянных и зеркальных поверхностях, видимые только Странникам и паранормальным существам. Позволяет кинуть навык академического знания (Аномалии) за место навыка Печати.

Лазурная сумка

Нитевая сумка, в которую можно положить предмет с весом до 10, но в сумке (по ячейкам веса спины) он также займёт лишь 1.

Медный компас

Показывает направление до ближайшего якоря одной стрелочкой, а второй – до ближайшей Аномалии, где бы они ни были.

Межпространственный карман

Особая перчатка с особыми кристаллическими линзами на кисте, которая позволяет «прятать» между пространствами один предмет размером до 3. Вы можете достать этот предмет в любой момент за *. Считается, что предмет «завис» на грани миров, где порой оказываются иннеры, поэтому появлению предмета не мешает ни тип Слоя, ни ограничения, ни какие-либо штрафы на действия вроде статусов. Единственное условие – персонаж должен быть в сознании.

Метательный диск Чаннель

Считается обычным метательным диском, НО сделав атаку и попав по противнику, сделайте бросок вашей Скорости – повторяйте атаку против соседних противников в пределах выброшенной дальности. Все цели должны быть разными. Вы повторяете столько атак, сколько выкинули, либо пока целей не останется, либо до первого промаха. Диск Чаннель Всегда возвращается к хозяину, даже если он сдвинулся с места.

Мурамаса

Легендарная демоническая катана, обладающая своим потаённым, но злобным разумом. Обладать ей можешь лишь тот, у кого любой стат характера не менее d12, иначе каждый раз, достигая кубика эффекта, нанесите по себе повреждения отдельно от повреждения противника. Показатели дайкатаны, но Мурамаса не ломается, супер бронебойная

Мушкет вампира

Применяемый офицерами нечистой армии Кетевра, полководца великого Семейства Странников, используя Нити, потусторонние существа могут управлять полётом снаряда этого оружия.

Стоимость действия 10*

Повреждения 3d10+3

Дальность 30+d12

Обойма 1

Перезарядка 16*

Точный на всех дистанциях без штрафов.

Супер бронебойный.

За каждую дополнительную * атакуйте дополнительную цель в пределах той дальности, куда нанесли изначальный выстрел. Причем точка стрельбы считается от той точки, куда вы стреляли только что. Нельзя атаковать несколько раз одну и ту же цель.

Пистолет Антариила

Созданные Небесным Кузнецом, эти пистолеты – табельное оружие офицеров армии Семейства. Возьмите показатели пистолета Беретты, но стоимость действия сделайте равным *.

Подзорная труба тысячи комбинаций

Вернее малых размеров чемоданчик в который аккуратно сложены около сотни разных колец со стеклом или крестами внутри и сама труба с вырезами под них. Вставляя разные кольца в трубу можно настроить её по для определённой цели: от простого смотрения куда-то в даль, до распознавания предметов сквозь стены. Человек знающий достаточно комбинаций может не сходя с места узнать, что находится вокруг него, над ним и под ним, не обращая внимания на расстояния и препятствия (а возможно даже и время).

Поровый коралл

Особый кристалл, который позволяет вам дышать под водой в течении 12 минут.

Посох Маги

Мощнейший и опаснейший Нитевый посох, который обычно хранится в недрах Орденов Гало как символ их учения, а также оружия грандмастера на самый крайний случай. Возьмите показатели девятисоставного посоха, но вместо частей посох имеет следующие показатели: большой бонус на все мистические навыки, средний бонус на все Нитевые повреждения (включая атаки ближнего и дальнего боя). Брошенный, посох летит на Нити + d12 клеток, а затем взрывается на 12 клеток, нанося 3d12 повреждений всем. Сломанный, этот посох вызывает Нитевую Аномалию на 12км, которая наносит 12d12+12 повреждений всему вокруг, взрывной волной снося и разрушая все на своём пути. Сломать посох может лишь Нитевый источник III ранга трижды усиленный мистическими навыками. Сам по себе этот посох может являться ключом к выполнению заданий, загадок и головоломок, но также обладание таким предметом – это почти абсурд, т.к. встречаются они крайне редко.

Призрачный кинжал

Созданный из особого прозрачного серебра, эти клинки специально используются Мистерами, чтобы бороться с непокорной нечистью. Используйте показатели боевого ножа, но вы можете повреждать призраков без каких-либо дополнительных предметов.

Проклятый святой меч

Уникальные длинные мечи, которые принадлежали расе кинтов до того, как они стали ангелами хаоса. Эти мечи должны были стать грозным оружием против сил энтропии, но что клинок может сделать против силы без плоти и крови. Кинты пали, переродились, продолжая держать своё оружие, которое также охватила нечистая сила. Иногда, сражая ангела хаоса, у него можно обнаружить такой меч. Сначала нужно избавиться от активной силы хаоса клинка, перекинув шок духа со сложностью 12, либо поддаться силе Чистой Пустоты. Сам меч равен по характеристикам любому мечу ранга I, но по всей нежити наносит всегда двойные повреждения.

Проклятый топор Хэйнвейра

Легенда гласит, что был однажды Странник, который поставил все на сражение с хаосом, и был в своей цели очень успешен, сражая врага своим могучим топором. Тогда хаос спонтанно придумал, что во время сражения надо заразить героя одержимостью сражений с ним. Так и вышло. Думая, что его оружия не достаточно, Хэйнвейр отправился в самую глубину Бездны миров, чтобы создать сильнейший топор во всех мирах, но мечта его так и не осуществилась, а сам герой пропал без вести. Но творения его можно найти в самых разных Слых, куда он заглядывал. Сам топор равен по характеристикам любому топору I-II рангов, но вам нужна ячейка тренировки соответствующего оружия, чтобы использовать его. Проклятие топора сказывается на состоянии хозяина: правило Неповоротливости применяется к топорам всегда (если у обычного топора его нет, то становится I ранга). Штраф от неповоротливого оружия применяется и к интуитивной защите, и к шоку духа против психологического влияния (но не страха). За это хозяин, сражаясь топором, всегда увеличивает доспешные хиты на 10, а порог на 5 (даже если доспеха нет), оружие всегда супер бронебойное, и получает малый бонус на атаку и повреждения за каждого противника, убитого за последние 12 минут (максимум, по правилу трёх, равен трем большим

бонусам за 9х убитых).

Совершитель

Уникальный заряженный Нитями камень выбивает хозяина из временного континуума, превращая в настоящего повелителя времени. Все действия персонажа стоят на * дешевле (минимум *). Совершитель нужно носить близко к телу, поэтому многие встраивают его в части одежды. Легче всего Химерам – они просто проглатывают его.

Творец

Нитевое устройство, не действующее во Внешнем Слое. Крепится только на спину и выглядит как 4 цилиндра, наполненных мелкой крошкой энергетических кристаллов, соединены одной пирамидой посередине в форме «X». Творец укрепляет духовные Нити персонажа, позволяя орудовать ими буквально как сотней дополнительных рук. Проникая Нитями в неживые объекты, вы можете применять мистические навыки на них, словно они Нитевые. Другими словами, вы можете воздействовать на объекты словно они – силы с типом «Нити». Это позволит вам играть с материей так, как подскажет фантазия. В умелых руках – предмет чудовищной силы. Его создание требует чётких расчетов и большой концентрации.

Части Нитевых посохов

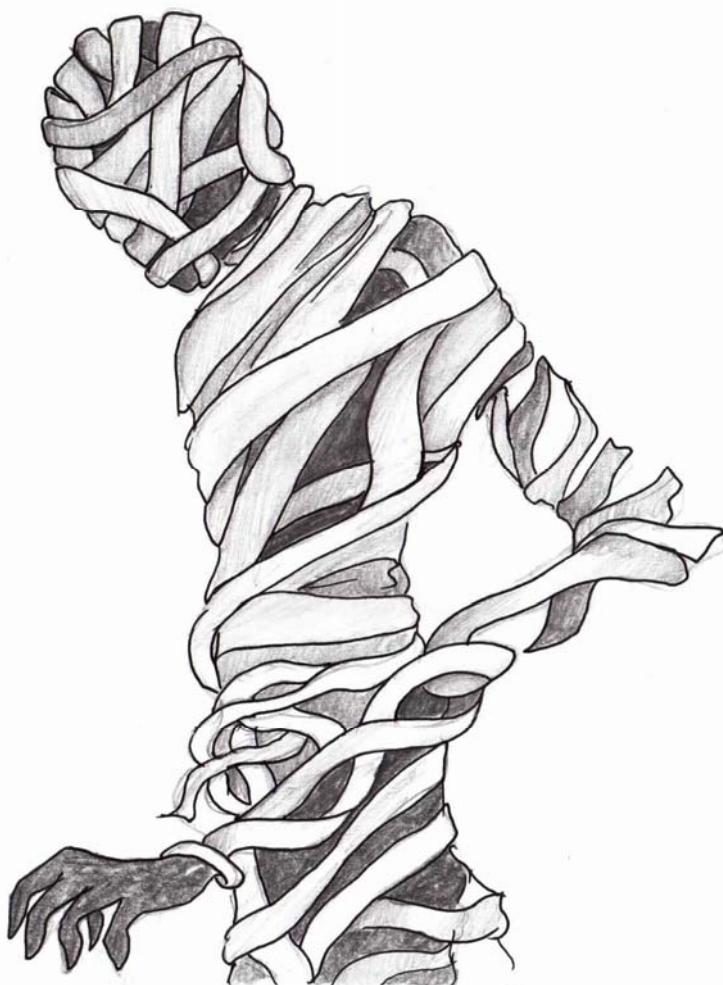
В прайс Нитевых вещей не вошли особые составные части особых Нитевых посохов со специальным правилом «Части». Базово Нитевые посохи позволяют вам создавать атакующие заклинания и силы, а также творить ближние и дистанционные удары «спонтанными» Нитями, которые равносильны обычным ударам и не могут быть улучшены мистическими навыками. Это значит, что вы можете использовать навыки ближнего и дальнего боя имея только этот посох (и ячейку тренировки в нём). То же самое касается и прочих Нитевых орудий, но именно посохи можно собирать из различных частей.

Одна часть такого посоха обязательно должна влиять на удары в ближнем, вторая должна быть рукоятью, а третья должна влиять на плетение заклинаний. Соответственно вы можете усилить повреждение базовых ударов, получить бонус к какому-либо мистическому навыку, или получить бонус к повреждению Нитевых сил, или сделать так, чтобы удары (спонтанные ИЛИ силы) накладывали

новый ранг определенного статуса.

ДМ может специально раскидать некоторые части по вашему приключению, чтобы таким образом создать игру в выживание не только при помощи подручных средств, но и Нитевых предметов, ведь на Тропах редко встречается Странник, не обладающий мистическими навыками. С другой стороны вы можете найти увлекательным дать волю фантазии Действующим, и позволить комбинировать Нитевые части с другими предметами, создавая уникальные Нитевые проводники для заклинаний. Помните главное: Нитевый проводник никогда не может взаимодействовать с техническим предметом, вызывая Аномалию, а также Нитевый проводник должен всегда состоять минимум из трёх составных частей.

Формула стоимости частей: $25 * \text{ранг улучшения/увеличения шага кубика} + 1 * \text{сколько раз часть улучшалась от изначального значения простейшего Нитевого посоха}$.



вещи темно-лакированной аномалии

DATA DATE

1) серебристый облик - привлекательная Искусств. и предвещает, не дает кондовитости

2) серебристые наручники - символизируют Нити

3) Нитевая петля - символизирует нежность от нитей

4) Нитевый кончик - думают Нити

5) подвешенный - символизируют аномалии

6) резонатор - сохраняет свойство вены при пересоединении

7) Нитевый дурок - символизируют дурок

8) нитевое радио - символизируют дурок

9) нитевая муфта - символизируют дурок

10) нитевый фотометр - символизируют дурок

14) и дуровые контуры, символизируют нити-нов.

11) нитевая линия - символизируют нити-нов.

12) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

13) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

14) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

15) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

16) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

17) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

18) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

19) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

20) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

21) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

22) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

23) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

24) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

25) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

26) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

27) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

28) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

29) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

30) нитевый дурок - символизируют нити-нов.

Нити

DATA DATE

Человек постоянно стремится создавать нечто, ускоряющий его жизнь, и все, что с ней связано, будь то оружие или новые технологии связи.

На ТРОПЕ вопрос научного прогресса стоит особенно остро в связи с тем, что мы наблюдаем фронтальной

12) • близость кустарников

13) • темная лакированная аномалия

14) • далекие грани знания аномалии

15) • темная лакированная аномалия

16) • темная лакированная аномалия

17) • темная лакированная аномалия

18) • темная лакированная аномалия

19) • темная лакированная аномалия

20) • темная лакированная аномалия

21) • темная лакированная аномалия

22) • темная лакированная аномалия

23) • темная лакированная аномалия

24) • темная лакированная аномалия

25) • темная лакированная аномалия

26) • темная лакированная аномалия

27) • темная лакированная аномалия

28) • темная лакированная аномалия

29) • темная лакированная аномалия

30) • темная лакированная аномалия

31) • темная лакированная аномалия

32) • темная лакированная аномалия

33) • темная лакированная аномалия

34) • темная лакированная аномалия

35) • темная лакированная аномалия

36) • темная лакированная аномалия

37) • темная лакированная аномалия

38) • темная лакированная аномалия

39) • темная лакированная аномалия

40) • темная лакированная аномалия

DATA DATE всего на конкурс приведенный
прим. особенностей своей группы
предметов можно уже существо-
8 Юлия

близко к популяризации:

- 1) коллоквиаль видения - звоном слышат
аналогичные иллюзии
- 2) итевий кучок - покрывает места
последнего приливания нитей.
- 3) серебряная нитка - крапин души с
коробкой Эммануэлю; мертвая.
- 4) душа Эзра - затерянный друг в виде нити,
свечивает мир душой реальности, подве-
14 чивая призраков и возбуждая их, жаграна
- 5) когти манящие - кресты, "жесток"
- 6) астральная свеча - ориентир в мире прир.
- 7) астральный дымарь - проявляет образ
16 или призрака
- 8) застывшие пламя - защита от огня
- 9) Засит - бочка вливания на Из, карманы
- 10) лавандовая свеча - отпугивает призраков
- 11) перо серафима - ключ от бездны
- 12) Эдгар - мemento смерти на вход/выход
19 Промы

- DATA DATE всего Из
- 1) кристо - кристалл для защиты 8
информации из Из
 - 2) детков - перчатка для измерения частот
 - 9 кристоны и манящие с нити
 - 3) кристоны - виллы из тира, помогают
10 тиссти для рывков, оперируя боиней
 - информацией
 - 4) кристоны - миссенный вирус, позволяет
взламывать мысли стизов
 - 5) защитный совок - фиксирует от взлома
демова
 - 6) вирт-шур - отпугивает птиц в Из мило-
веха через касание
 - 7) из-шмер - детектор, миссенный
 - 8) из-из - помогает отпугивать
 - 9) из-из - карманы к миро-изу
 - 10) дет-покет - крапинный вирус и кристоны
 - 11) серфер - посылает в Из, автоматический
 - 12) из-ки - миссенный к свободной защите.
17
 - 18
 - 19

Приют

Вы прошли уже множество моментов, когда вам было предложено множество путей для создания своего уникального персонажа. Конечно, только от вас и вашего воображения зависит, какая у персонажа в итоге получится личность. Игровые правила – лишь инструмент в том, как помочь вам. Но не стоит всегда заикливаться на цифрах и способностей (которых у вас, наверняка, вышло изрядно. Добавьте в получившийся образ щепотку своей любви, представьте любимых героев (или злодеев) из книг, кино, и других игр, и сделайте сборный образ вашего персонажа. Особенно вам поможет в этом нелёгком деле ваш Добродетель, Грех и Тайна.

Спросите себя:

- Что любит ваш персонаж?
- Чего он вообще не переносит?
- Какой из знаменитых персонажей похож на него больше всего?
- Ради чего он путешествует?
- Как встретил других персонажей, и как они стали для него друзьями?
- Какие события в жизни сделали из него выбранный архетип, и в чём же его главный жизненный секрет?

Небеса

В действительности самым последним штрихом в создании персонажей перед самым началом игры – это создание так называемого командного Рая или Убежища. Особенной эта часть является потому, что вся команда игроков принимает в ней роль одновременно. Поэтому порой командный Рай стоит вводить в игру не сразу или непосредственно перед самым началом игры, когда все участники соберутся одновременно. Если в ходе приключения состав команды меняется, то в Раю добавляется новый угол, но старые помещения удаляются только тогда, когда персонаж окончательно погиб. Даже если из команды вышел один из игроков на какое-то время, то считается, что он проводит свои дни в Убежище, посвятив себя любимым занятиям.

Мы постоянно говорим о том, что персонажам приходится перемещаться по различным Слоям, которые легче всего описать как разные миры (хоть они и не параллельны, но и не пересекаются, являются лишь отчасти отражениями друг друга). Не существует как таковой машины для перемещения по Слоям. Нет особых костюмов или артефактов.

Перемещаться могут лишь Искры Жизни, практически сами души персонажей и их духовный контур (форма тела и личных предметов). Обычно странствия персонажей выглядят как перемещение из Слоя в Слой, с короткими переходами через подземелья в виде Комнат Девятиэтажки. На деле это выглядит как поход между разными землями с перерывом на блуждание в коридорах. И везде персонажей будет ожидать опасность: монстры, хаос, энтропия, другие Странники, Ордены, конструкторы, и многое другое.

Убежище

Через такие дебри быстро добраться до туда, куда будет нужно персонажам, было бы практически невозможно, если бы у них не было своей собственной Комнаты в Девятиэтажки, которая называется Раем, Убежищем или, по-английски, «Heaven».

Базового Рай – это буквально квартира, которая свела всех персонажей в игровой группе. Напомним, что даже если состав игроков меняется, это значит, что в Раю добавляется ещё один угол (помещение). Вместе с каждым помещением, в Раю прибавляется новое свойство, которым могут пользоваться все участники игровой партии.

Рай может выглядеть как квартира в Девятиэтажке со множеством комнат, или даже этажей (когда команда персонажей разрастается в большую семью). Но ДМ может решить, что это не выразительно. Или если ему не нравится концепция Девятиэтажки как обычного строения-многоэтажки, а нравится больше концепция перекрестка миров. В этом случае ДМ может описать командный Рай как именно отдельную Комнату, т.е. отражение куска некоего Слоя. Это придаст игре больше ноток именно фэнтезийного путешествия, не прерывая его излишнюю мистику, которой и вправду может показаться излишне.

Чтобы выяснить изначальные свойства командного Рая, каждый участник игровой партии делает броски кубиков на определение свойств Рая столько раз, сколько это ему позволяет архетип (см. далее).

Каждый игрок всегда сначала кидает d4 на выяснение типа свойства, а затем кидает тот кубик, который написан в соответствующей таблице свойств ниже. Если на кубиках выпал повтор, то ничего не происходит, никаких перебросов. ДМ может вместо этого подготовить карточки с написанными на них свойствами, чтобы обойтись без бросков кубиков, и вытянуть свойства случайно

из общей колоды.

После того, как вы выясните, какие свойства у кого выпали, каждый игрок выбирает ОДНО свойство из ВСЕХ доступных. После того, как вы создали свой командный Рай, вы можете смело приступать к игре – от игроков уже ничего не требуется. Советуем ознакомиться с правилами боя, чтобы сэкономить время, и быть во всеоружии, когда наступит опасная ситуация. ДМу также нужно знать все, что написано далее, чтобы точно знать, как провести игру по чётким структурированным правилам.

Количество бросков у разных архетипов

Определяется графой «влияние на Приют» каждого класса.

*На броске свойства выпало 1: **Странствия***

Киньте d4:

- 1) **Врата Уробороса** – в Раю есть стальная запечатанная дверь с гравировкой из рун, через которую всегда можно выйти к началу Девятиэтажки, а значит к лифту, не входя в Слои;
- 2) **Портал** – в Приюте есть особая зала, медитируя в которой можно совершить переход в любой соседний Слой;
- 3) **Путеводитель** – в Раю есть особый столб, установленный в одном из углов, источающий призрачное сияние вьющихся Нитей. Энергия Путеводителя сама собой крепится к Искре каждого персонажа. Куда бы вы ни переходили, вы можете выбрать оказаться в Девятиэтажке непосредственно в коридоре рядом с командным Раем;
- 4) **Тайное окно** – в Раю есть особая «форточка», туннель которой ведет на соседний этаж Девятиэтажки по отношению к тому, на какой этаж в последний раз заходили персонажи.

*На броске свойства выпало 2: **Фортификация***

Киньте d4:

- 1) **Замок** – Приют полностью защищён от непрошенных монстров из Бездны миров, а для прочих Странников дверь в Приют считается иллюзорно скрытой;
- 2) **Оружейная** – в Раю есть особая комната, где персонажи могут полностью починить своё оружие, броню и экипировку с расчётом час на предмет (ресурсы тратятся как обычно, но навыки кидать не надо, инструменты

присутствуют на все виды обмундирования);

- 3) **Нуль камера** – в Приюте нельзя творить Нитевые силы; даже если кто-то и попытается это сделать, то получает три больших штрафа на это;
- 4) **Медпункт** – в Раю всегда есть все для оказания медицинской помощи, а все хиты, травмы, заболевания излечиваются вдвое быстрее. Вдохновение восстанавливается вдвое быстрее.

*На броске свойства выпало 3: **Охотничьи угодья***

Киньте d4:

- 1) **Страж** – всех, кто без разрешения пытается проникнуть в командный Рай, начинает атаковать элементаль, созданный из стен и мебели (физ. +++ ментал + харак +, ближний бой 3, урон с руки 4d6+4, 25 хитов);
- 2) **Бриг** – одно из помещений Приюта – форменная тюрьма с металлическими дверьми, взломать замки которой является сложностью 18;
- 3) **Сад** – в Раю есть помещение, где живут небольшие существа из Бездны миров; эти причудливые жучки витают в сантиметрах над землёй и рисуют Нитями на стенах. Вложите в них 1#, чтобы через сутки получить 3#;
- 4) **Королевская охота** – в Приюте есть помещение с картами и кристаллическими Нитевыми предметами, которые позволяют выслеживать Полости в непосредственной близости с Слойем, где находится Приют. Вы можете входить в Полости прямо через Приют без преодоления Лимита Слоя.

Если на броске свойства выпало 4, то игрок сам может выбрать любое свойство из любого списка.

Путешествие по Тропам при помощи Приюта

Остался неоткрытым пожалуй самый последний вопрос. Когда персонажи сошлись вместе, они знакомы, друзья, не бросят друг друга в самой опасной передышке. У каждого персонажа есть своя личность, раса, Искра, класс. Каждый персонаж несет свои сокровенные вещи и с опаской смотрит по сторонам, имея лишь частичное представление о том, что может ожидать его на Тропах.

Опасности постоянно окружают Странников. Многие мечтают полакомиться Искрой живых существ, а конструкты живых существ в основном просто не переносят – это основа их существования. И при всем этом Странникам никогда нельзя

засиживаться на одном месте: найдут, поймут, сожрут. Остаётся только отправляться в путь, становиться сильнее, и постепенно скатываться в бездонную чёрную яму безумия и отчаяния, ведь этому странствию не будет конца. Никогда.

Иногда Странникам нужно очень быстро перемещаться от одного Слоя в другой. Как мы уже сказали выше, в этом им должно помочь единственное место, где они могут почувствовать себя в безопасности – Рай, убежище.

Но как это делается?

Когда ваша игра начинается, ДМ определяет рядом с каким Слоем находится ваш Рай (даже если сама игра началась в Девятиэтажке, все равно считается самый ближайший Слой) – это начальная точка путешествия как вас, так и вашего командного Рая.

Оказавшись в изначальном Слое, вы не сможете далеко уйти, т.к. доступное расстояние определяется вашим средним базовым уровнем (за этим следит ДМ). Поэтому вам придётся искать точки входа и перехода в ближайшие Слои. В этом вам помогут навыки знания и интуитивное восприятие. Найдя соседний Слой, вы можете вернуться в Рай, или воспользоваться Вратами Уробороса в следующем Слое (хотя до них еще надо будет добраться), чтобы установить новые «координаты», и сделать дорогу для быстрого перемещения от вашего Рая сразу в новый Слой. Это происходит за счёт выхода из Рая в коридоры Девятиэтажки, и исследования их до нового места входа в необходимый Слой.

Коридоры придумываются ДМом как настоящее подземелье с ловушками, загадками, и противниками, как классические игры в стиле *dungeon delve* - «ползком по подземелью», где персонажам нужно исследовать новые комнаты подземелья. А ещё этот процесс называется проложением Тропы. При прокладывании новой Тропы, персонажи используют путеводный мелок на каждом новом повороте и на каждой новой двери, иначе Девятиэтажка намеренно изменит строение коридора: ДМ будет вправе перерисовать стены, заманив вас в ловушку. Более того: правила для ДМа, описанные далее, будут обязывать подстраивать игрокам ловушки, засыпая новыми опасностями. Поэтому чем быстрее игроки доберутся до точки входа в Слой, тем лучше.

Оказавшись у точки входа, применяется Волновой якорь и кристаллический маркер, чтобы проявить вход в Рай именно в этом месте.

С этих пор в этом месте находится и точка входа в новый Слой, и в Рай. На самом деле персонажи не создают порталы или нечто подобное. Представьте себе, что Рай перемещается по рельсам внутри Девятиэтажки, буквально протискиваясь между полотном двух реальностей.

Может случиться и так, что рядом окажется вход в тот же самый Слой, но в совершенно другую его часть – это нормально, даже еще интереснее. Представьте только какие можно проворачивать аферы если способен перемещаться за считанные минуты из одного конца света в другой. Однако всегда будьте осторожны нарваться на Мистеров! После встречи с ними Странник оказывается либо мёртв, либо сильно допрошен, что само по себе неприятно.

Эта же самая система позволяет находить новые Слои по чужим координатам, например, для того, чтобы перемахнуть сразу через несколько Слоёв, оказавшись в далёком, или даже секретном Слое. При прокладывании Тропы персонажи натываются не только на лабиринт коридоров, но и на Комнаты Девятиэтажки, которые по сути являются мини-

это комната. но это вы думаете, это
это комната. На самом деле, это
коридор, который может выбросить вас
в самое неожиданное место или
даже мир. Сама "комната" представляет
собой кабинет, где $3\frac{5}{10}$ в с востока
располагается зеркало и ты, когда находишь
и здесь создается впечатление, что вас сброс.
Если долго смотреть в зеркало, то можно
увидеть образы в-чч человек сидящих за 2-ой
партой. Насколько в кабинете поминувших, так
кто-то долгое время обнимал его, а потом
вспомнил поминув. но на востоке меня
весит стена с ^{тафелин} сфотографирован; на западе
мощи со сбранными предшественни, а
окна с северной стороны выходят на
яркую иррицидную планку."

мирами, отражениями существующих Слоёв. И если Слои должны быть чётко оговорены и определены, то в Комнатах ДМ может проявить полную свободу своей фантазии, создавая от безжизненных пространств, до психоделичных картин, полных метаморфозами. И вход, и выход, из Комнат един : словно открывается дверь прямо в воздухе за которой виден коридор Девятиэтажки.

Сражаясь и разгадывая загадки, персонажи исчезают.

Они уходят.

Судящий		неформаток	Характер
статья	природа	1) нет воды	не любит тени
1) астры	часы	2) нет света	стесняется людей
2) закон	коридоры-закон	3) нет тишины	шуршит бумагой
3) часовня	правильность	4) нет окон	привык к людям
4) порван	искусство и театр	5) любит Асфальт	открыт, но не любит
5) башня	спала в потоп	6) любит Пож	любит врага
6) сфера	за окном кто-то ходит	7) выключает чужую свет	дремлет в Пож
7) вварил	открытки укр. люди	8) Висит. Сидит. Сидит	имеет стресс-конструкта
8) манер	повсюду ищет	9) еда съедена паром	зрелищ, раннее
9) берсер	в двери пороги ступают	10) нет зрелищного	дремлет и шумит
10) кинор	формам	11) прав. трое	при выезде +15+ и # - спок.
11) парк	колоду	12) привид.Noise-трюков	любит стабильн.-Ф.и не л. шум.
12) острок	федо-центрирован		любит стабильн.-Ф.и не л. шум.
	древнее		любит стабильн.-Ф.и не л. шум.
	свети вогну		любит стабильн.-Ф.и не л. шум.
	курные вогну		любит стабильн.-Ф.и не л. шум.

Пример создания персонажа

Таня собирается сделать персонажа в «Интегри: Тропы». Она договаривается об игровом времени со своим ДМом, узнает детали будущей встречи, и в свободное время готова создать уникального путешественника по мирам. Распечатав себе лист персонажа («схемку»), она заранее решает, что многие детали персонажа будет выбирать случайным образом. Все начинается с описания **жизни** персонажа: Таня кидает d6 на **родной мир**, и получает Внешний Слой, место в отдалении от её реального родного города. Что ж, это не редкость. На второй странице схемки, в графе «Жизнь» она заполняет детали истории персонажа, с одним «НО»: на первой странице в **графе Духа** она пишет «спящий» - к этому она вернётся чуть позже.

Таня кидает 2d6 и прибавляет выпавшее значение к 16ти, чтобы узнать свой возраст. Выходит 21 год. Не желая долго накидывать историю своего персонажа, Таня кидает трижды **события жизни**, чтобы узнать небольшие бонусы персонажа, а также чтобы получить зацепки о его прошлом (да и о его личности). Получается ложно обвинённый, который участвовал в революционной деятельности, но увидел то, что ему видеть не положено. Таня решает, что она была активисткой из своей родной страны, которая боролась с неким политическим деятелем, случайно наткнувшись на секретные материалы о некой лаборатории. В этой лаборатории персонаж наткнулся на некие эксперименты, которые открыли ей тайну о мирах и их потусторонних обитателях. Этим самым обитателей послали за персонажем, но ей самой пришлось применить секреты и шагнуть.

Записав выгоду от событий жизни в графу различных способностей на второй странице схемки, Таня решает, что самым логичным для её персонажа будет **раса** Ведомого – его она и записывает в графу расы. Дар этой расы – Средоточие, а Пульс – Испытание. Средоточие бывает в голове, в сердце и в желудке, но для настоящей революционерки Тане нужна эмоциональность, поэтому она выбирает Средоточие сердца, записывая в колонку расы все, что написано в табличке Средоточия от бонуса к статусу до хитов включительно. Пульс Испытания бывает прошлым, иллюзиями и страхами. Поскольку за персонажем Тани шла охота, она выбирает иллюзии, записывая из таблички Испытания миражами все от хитов до изначальных предметов включительно.

Вот теперь время вспомнить о Спящем Духе её

персонажа. Кинув d12 на способность Духа, Таня получает способность видеть двери за иллюзиями. Полезная способность обходить сложные загадки в будущих играх, не тратя на них много нервов и времени.

В графу **Искры Жизни** Таня решает записать Путеводную, потратив все очки в Блуждающий огонёк. Полученный бонус к статусу и название силы Таня записывает под графой, а вот саму силу Блуждающего огонька она решает переписать на отдельном листке, чтобы не мельчить на схемке. А ещё она помечает в самом низу второго листа, что ей надо 10 опыта на повышение **базового уровня**.

Выбрав **добродетель, грех и тайну** так, чтобы Резонанс можно было тратить на любые действия, Таня записывает их прямо под характеристиками. Её выбор соответствует её представлению о персонаже.

Теперь время выбрать **архетип и класс**. Для любознательной эмоциональной революционерки будет идеально Эхо Прознания. Особенности архетипа Таня записывает в соответствующую графу. Только тренировки она записывает в соответствующем месте на второй странице

Избрав своим классом Архивиста, Таня на отдельном клочке бумаги помечает требования к навыкам, а все способности класса записывает в столбике под графой класса. Опять же силы класса она записывает на отдельном листе.

Вот теперь можно распределить и **характеристики** так, как ей будет удобно. Порой приходится заглядывать в главу навыков, чтобы попутно выбрать необходимые **навыки и их специализации**. Ещё надо не забыть о различных бонусах к навыкам, которые персонаж получает от расы и класса.

Особенности и недостатки она тоже решает взять случайным образом. Выпадает бегун, здоровый конь и вспыльчивость – приятное дополнение к общей картине. Таня записывает это в графу на второй странице.

Распределив оставшиеся свободные **ячейки тренировок**, она стремится взять побольше ячеек с заклинаниями, не собираясь ограничивать себя интуитивным колдовством. Молния I и Натура I – отличный выбор.

Теперь осталось только **потратить 50у.е.** (она же из Внешнего Слая) на куртку, боевой посох (на Нитевый тиров не хватает), она приобретает также пистолет. Вот и все. Осталось только с командой создать их Приют.

«Линн закричала. Не завизжала, не заскрипела, как обычные испуганные девушки. Она зарычала. Но вот только не от безысходности и не от безудержной ярости. Линн напрягла все свои мышцы. Разом. И вместо того, чтобы попусту выбиваться из хватки парня сзади, оттолкнулась ногами от двери. И в этот удар девушка вложила все свои силы. Если бы парень устоял, там бы и настал её конец. Но, то ли он не ожидал, то ли пузатый рюкзак не давал схватить её сильнее – он подался назад. А поскольку они находились в узком переулке, он сильно ударился спиной о бетонную стену. От удара головой, он отпустил Линн. Не медля ни секунды, она чуть подпрыгнула и, добавляя в свое движение корпус и плечо, со всей силы кинула горячую банку кофе в другого парня, который в следующую долю секунды начал открывать дверь, от которой она оттолкнулась. Кинула прямо ему в лицо. Прямо в его узкую переносицу.

Послышался противный хруст.

Под дверьми лежала чуть заостренная палка, которой, видимо, придерживали эту дверь, когда заносили ящики

с товарами. Линн

тут же схватившись

за нее двумя руками, как за меч.

От удара с замахом в лицо, он тут же изогнулся, словно хотел встать на мостик...»



Глава 8: Бой

Перемещаясь в разные пространства персонажей постоянно поджидают жуткие опасности, призраки, духи, паранормальные существа, мутанты, слуги хаоса и энтропии... Опасностей всегда очень много. И каждый враг не прочь поживиться Искрой любого живого существа. Поэтому в «Интегри: Тропы» битвы занимают очень большое значение, ведь кроме самозащиты персонажам время от времени приходится буквально осаждать подземелья коридоров Девятиэтажки, чтобы продвинуться по Тропе, зачищать Полости ангелов хаоса, расправляться с логовами монстров в Комнатах, жители которых нашли лазейку в мир смертных, и теперь сеют там ужас и панику. Это тот момент, когда игра приобретает черты настоящего варгейма, т.е. тактической военной настольной игры, где жизнь персонажа зависит от слаженности командных действий, и рациональности траты игровых ресурсов.

Для проведения сражения в «Интегри: Тропы» вам понадобятся:

- ✓ Расчерченное дюймовыми клетками поле для жетонов или миниатюр, либо обычный лист в клетку, где карандашом ДМ будет рисовать все данные;
- ✓ Миниатюры или жетоны, которые вы можете встретить во множестве настольных игр (договоритесь какими отметите персонажей, а какими врагов), в случае использования игрового поля;
- ✓ Специальные листы для отметки местности.

Помните, что в бою очень важна точность, а многие правила рассчитаны дистанцией на клетки. Каждая клетка в описании правил подразумевает квадратный метр в игровой реальности. Поэтому если вы не хотите отыгрывать бои и прочие столкновения со всей точностью, то вы можете решить их словесно, передавая право Действующего между игроками по очереди.

Тем не менее, мы очень советуем вам использовать вариант детализованных сражений: они принесут вам большой элемент игры на выживание, ведь сражаться против каждого встречного будет невозможно. Даже великих героев рано или поздно съест толпа хлипких зомби просто подавив числом.

Как уже было сказано, герои могут вступать в конфронтации по множеству разных причин. Все похождения и приключения в мирах Тропы крепко связаны не с простым эпическим героизмом, а

героизмом обычных смертных. Смертных, которые упорством, волей и чем-то глубинным, невидимым, но осязаемым добиваются поставленных целей.

Система боя в «Интегри: Тропы» - динамичная игра, нужно следить за несколькими параметрами, для удобства названные РЕСУРСАМИ персонажа:

- Хиты, средняя мера жизненных сил, удачи и навыка персонажа. Не следует считать, что хиты – это исключительно жизненный тонус персонажа. Более подробно – в ГЛАВЕ 9;
- Действия (отмечаются значком *) – запас особых очков, за которые вы «покупаете» движения персонажа;
- Адреналин (отмечается значком +) показывает насколько персонаж взбудоражен, насколько активна его нервная система. В отличие от обычных людей, чья Искра Жизни спит, Странники получают фиксированное значение адреналина в начале боя, зависящее от его класса. За адреналин можно «купить» множество полезных свойств, как это описано далее, однако это тратит усталость. С другой стороны, если адреналина накопится слишком много, это сыграет дурную службу персонажу;
- Вдохновение (отмечается значком #) – запас магических сил, сравнимо с «маной» из многих видеоигр, только смысл его в том, что это буквально вдохновение персонажа. Восстанавливается d12 в час отдыха;
- Психика – запас адекватности персонажа. Когда все пункты психики заканчивается, персонаж может получить отклонение, как это описано далее.

Все подробные описания описанных выше ресурсов вы встретите далее в этой главе.

Действия и движения

Система боя в «Интегри: Тропы» - классическая для НРИ, пошаговая. Когда наступает момент сражения, все персонажи действуют по очереди. Игрок командует своим персонажем, ДМ – всеми остальными. Начиная боевое столкновение, следуйте данному порядку:

- 1) Каждый участник получает свой дайс адреналина (монстры не получают, только если не сказано иного в их описании);
- 2) Каждый участник получает треть всех своих пунктов действий (*) округляя вниз;
- 3) Каждый участник делает бросок инициативы (бросок шока реакции). У кого больше инициатива – тот и действует первым, а далее – по

убыванию. За одинаковые группы противников ДМ делает один бросок инициативы. Если у кого-то вышло одинаковое значение инициативы, то ходит тот, у кого больше базовый уровень. Если базовые уровни равны, то просто повторите бросок инициативы конкретно для этих целей, чтобы выяснить их первенство (либо пусть бросят д12, чтобы узнать, кто первый).

Когда персонаж начинает ходить:

1) Восстановите все действия (*) до максимума, сколько бы у вас их ни было;

2) Вы тратите * на движения и удары, как это описано далее, причем сами решаете, как сделать это лучше (эдакий боевой микроменеджмент). Постарайтесь продумать свой ход заранее, иначе боевая часть займет слишком много времени.

Если одна сторона нападает на вторую внезапно, то это считается раундом неожиданности, и в его течении атакующая сторона получает малый бонус на ВСЕ броски (даже повреждений), а у защищающейся стороны нет * на какие-либо способности, только если способности не активируются моментально, т.е. без траты *.

Количество пунктов действий: максимальное значению суммы Скорости и Интеллекта. В свой ход вы можете сделать столько действий и движений, сколько вам позволяет запас пунктов действия (*), причём в любой комбинации. Стоимость типичных движений и действий написана далее. Вы можете комбинировать их так, как вам покажется лучше. Например, вы можете передвинуться на несколько клеток, атаковать, вновь подвигаться, применить силу, а оставшиеся действия оставить прозапас, на случай, если враг будет атаковать по вам.

Виды действий

Все действия и движения в «Интегри: Тропы» делятся на три типа: физические, характер и ментальные. В свою очередь движения всех типов делятся на виды: простые, сложные и особые.

Физическое движение подразумевает работу руками, ногами, или всем телом сразу. Это занимает четыре действия (4*).

Действие характера подразумевает проявление воли и харизмы. Используется, например, для того, чтобы давать кому-то указания, внятно выражать свою позицию, или для колдовства. Это занимает 3*.

Ментальное действие отражает работу мыслей в голове персонажа. Включает проверки знания о противниках, память нужных Нитевых

(магических) формул, доля секунды, чтобы заметить что-то боковым зрением. Это занимает 2*.

Кроме деления на типы, каждые движения и действия могут быть простыми, сложными или особыми.

Простые действия доступны любому живому существу, при любом уровне подготовки и возможностей. Любой может попытаться их сделать.

Сложные действия включают в себя особые рывки, броски и перехваты. Использовать их можно только если у вас есть ячейка тренировки в предмете, который вы используете (обозначено в графе тренировок персонажа) или навык рукопашной, если речь идет о битве на кулаках.

Доступ к особым действиям могут быть приобретены за 12 пунктов тренировок, которые персонаж получит в ходе игры. В начале игры особым действиям научиться нельзя.

Простые действия

1) Ходьба – вы проходите 1 клетку за каждое потраченное *. При этом: упасть можно за ментальное действие (как реакция на обнаружение опасности), подняться за физическое движение; в приседе вы получаете дополнительный ранг статуса Медленно (Медленно I, если его не было); ползти – два ранга Медленно (Медленно II); идти в скрытности три ранга Медленно; бег – заявив это действие, вы проходите 2 клетки за каждую потраченную *, последнюю клетку движения можно закончить проверкой манёвра, но на все последующие действия в этом раунде накладывается средний штраф (-4).

2) Атака – считается физическим действием, но количество * разнится в зависимости от оружия. Вы бьёте оружием в своей основной руке. Если вы атакуете импровизированным оружием (вроде ножки стула или бутылки), то это считается физическим движением, а повреждения с такого предмета будут Тело + д4 или д6 (в зависимости от оценки ДМа убойной мощи предмета).

3) Защита – Чтобы попасть по цели, атакующему нужно выкинуть на соответствующем навыке атаки как минимум значение защиты цели. Значение защиты разные для ближнего и дальнего боя. Базовое значение защиты – 6. К этому значению добавляется базовый уровень персонажа, плюс шаги (+) в Интеллекте или Скорости. Против дальних атак применяется меньшее значение. Против ближнего боя – большее. Если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в

руках атакующего (в этом моменте возможны комбо и кубики эффекта, но о них – позже).

4) Изготовка - объявляется в начале хода, вы можете израсходовать половину *, после чего применимы только мгновенные действия, не требующие траты *. Откладывает оставшиеся * какбы напотом. Вы объявляете тип происшествия, на который среагирует персонаж до начала своего следующего хода (например, «увиджу противника», «противник подойдет ко мне», «противник будет атаковать моего союзника» и т.п.). Если в течении раунда заявленное событие происходит, вы тут же можете провести одно действие, на которое хватает запасенных *. Например, атаковать дважды нельзя, но если первая атака вызывает начало комбы, вы можете продолжать её, пока у вас есть сохраненные *.

5) Манипуляции – считается физическим движением. Персонаж применяет или взаимодействует с предметами. Это включает применение лекарств, нажатие на клавиши хакерских устройств и т.п. Если предмет не подготовлен на ячейке веса на теле, ДМ может попросить сделать проверку, основанную на Координации со сложностью 9, чтобы найти нужный предмет в суматохе столкновения, на провал предмет не найден и нужно тратить еще одно действие манипуляции.

6) Захват – считается физическим действием. Может закончить комбу, требует бросок Эрудиция + Координация + д12 против навыка уворота цели, либо против Скорость + Воля + д12. Цель может попытаться вырваться в свой ход по той же проверке ИЛИ по навыку маневра (считается физическим движением). Цель может попытаться атаковать того, кто ее держит, и при получении кубика эффекта, автоматически и моментально вырваться из захвата. Удерживать цель стоит физическое действие каждый ход. Цель получает малый штраф на все броски (даже на повреждения) пока находится в захвате, а все остальные получают малый бонус на все броски против цели. Тот, кто держит цель, может наносить ей бросок кубика Тела (или половина физического атрибута, округленный вниз – для неигровых персонажей) повреждений. Достигая в захвате еще и дайса эффекта, цель роняет оружие, а любые попытки вырваться из захвата будут носить не малый, а большой штраф, при этом любая провальная попытка будет автоматически вызывать травму у цели (предположительно травму именно того места, которое удерживается врагом). Если цель больше персонажа в размерах, то персонаж

начинает буквально висеть на захваченной части, но цель может кинуть свой физический атрибут (навык крепкость) против навыка крепкости персонажа, или поднять его на себе. Если цель достигает кубика успеха, то кидает персонажа в сторону, вызывая повреждения от падения, освобождаясь от захвата. Само собой в состоянии захвата цель не может использоваться действие ходьбы ни в каком виде.

7) Ретироваться – физическое движение, вы считаетесь не в ближнем до конца своего хода или до первой вашей атаки в ближнем бою. Если вы атаковали врага или были атакованы в ближнем бою, то считается, что вы «завязли в рукопашной» и обмениваетесь ударами, блокируете и уворачиваетесь. Чтобы отойти от врага, нужно ретироваться. Без этого, если вы по своей воле отходите из зоны атаки врага, то враг может использовать ментальное действие, чтобы атаковать вас.

8) Соплетение - применение мистического навыка, необходимого для изменения заклинания с доски тренировок. Считается ментальным действием, но стоимость в * зависит от конкретного заклинания.

9) Магический бой – вы можете призывать быстрые, несформированные, но раскаленные и смертельно опасные энергетические Нити, ЕСЛИ используете Нитевый проводник, т.е. предмет из ячеек тренировок «Нитевое» или специальный предмет в своей руке. Используя такой предмет, вы можете использовать навыки ближнего и дальнего боя для проведения особых «магических» атак. При этом вы используете все стандартные характеристики Нитевого оружия, включая повреждения, плату в *, и специальные правила. Если не написано иного, дальность таких атак Нити + д12, но также для таких атак существует лишь удвоенная дистанция для предельной стрельбы. Все атаки магического боя считаются бронебойными для всех существ и супербронебойными для монстров с особой защитой. Каждый удар магического боя тратит 1#.

10) Удар из тени – проводя атаку из состояния скрытности и в упор (для огнестрельного оружия), если атака успешна, персонаж автоматически максимизирует один из кубиков повреждения.

11) Перезарядка – позволяет перезарядить оружие дальнего боя, стоимость в * зависит от оружия.

12) Навык - применить какой-то навык (что-то кроме боевых техник). В зависимости от навыка, действие может быть разного вида.

Продолжительные действия требуют минимум 5 минут работы (взлом замков, хакерство, разгадывание загадки). Если делать это второпях, за 12 раундов, то персонаж получает большой штраф на все свои броски кубиков.

Сложные действия

1) Самозащита – как написано выше, если бросок атакующего больше защиты цели, то цель получает удар от оружия в руках атакующего. Однако защищающийся может потратить *, если эти пункты у него еще остались (помните, запас действий есть с начала хода, и обновляется только на новом ходу), чтобы применить навык ближнего боя, чтобы заблокировать атаку, либо навык уворота, чтобы от атаки увернуться. Каждая попытка такой самозащиты стоит 2*, т.е. если у вас на конец хода осталось 4*, то вы можете попытаться защититься от 2х атак в течении всего раунда. Но вот от 4й атаки вам уже придется использовать обычную защиту.

Используя навык, вы получаете бонус к защите от конкретной атаки в зависимости от выброшенной сложности: 6 – малый бонус, 9 – средний бонус, 15 – большой бонус. НО! Поймите логику этих бросков: блок подразумевает, что вы парируете атаки врага оружием или щитом в руках, а уворот значит, что вы уходите от атак врага, не касаясь его.

Вместо уворота вы можете захотеть именно заблокировать выстрел, но тогда:

- средний штраф, если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- нет штрафа, если используется щит (помните, что для этого нужна ячейка тренировки, иначе это будет просто преградой), и если в вас летит метательный снаряд, стрела, или болт;
- три больших штрафа, если по вам ведется стрельба из огнестрельного оружия и не используется щит II-III ранга.

Если в вас стреляют, то уворачиваясь, вы обязаны тут же применять действие переката, если можете и вам хватает *. Чтобы уворачиваться в ближнем бою, вы

должны потратить физическое действие в свой ход.

2) Авто-взвод – данное действие применимо к любому оружию со специальным правилом «очередь» со значением 3 и выше. Заявляется в начале хода, в течении которого вы можете сделать ходьбу не более чем в 3 клетки и выстрел из оружия. Остальные действия сразу же тратятся, предавая

специальному правилу «очередь» значение потраченных очков. Например, у вас осталось 8*, значит у вашего оружия на этот ход «Очередь 8». При этом тратится в 3 раза больше патронов: считается, что за каждую единицу значения очереди, вы тратите 3 патрона. Для пулеметов 3 + базовое количество кубиков повреждений. Поэтому может так случиться, что очередь прервется из-за окончания боезапаса, но это не вернет вам потраченных *. При подсчете повреждений вы выбираете столько кубиков, сколько показатель скорострельности в этот ход. Каждый дайс эффекта накладывает новую рану. Стрелок может выбрать атаковать несколько целей. При этом он выбирает исходную точку для стрельбы, а затем распределяете атаки на каждую клетку от нее, словно делаете дорожку из выстрелов. Атаки тратятся даже на пустые клетки, как и патроны.

3) Подавление - как Авто-взвод, но применяться может только если в магазине не менее трети патронов, а повреждения наносятся только при получении дайса эффекта. Стрелок не получает штрафов на атаку за укрытие противника или какие-либо его состояния (например, если он пал ниц). При этом все цели в зоне поражения получают средний штраф на все свои действия до начала хода стрелка.

4) Стрельба по образу - вы стараетесь хоть как-то попасть по противнику, не высываясь из своего укрытия. Сделайте обычный выстрел с большим штрафом. Вы не теряете бонус укрытия, но не можете оставаться невидимым для зрения врагов. Вы можете вести стрельбу очередями и авто-взвод с сопутствующим штрафом, но не можете вести стрельбу на подавление.

5) Многоружный – может начинать комбу, но НЕ может её связывать, персонаж атакует оружием в каждой руке. Суммируйте необходимое для удара обеих рук количество * и разделите пополам, округлив вниз, чтобы выяснить итоговую плату в *. При этом, если у вас нет ячейки тренировок «Амбидекстр», то вы получаете разного рода штрафы:

- Малый штраф на атаку с основной руки;
- Средний штраф на неосновную руку;
- Еще один малый штраф на обе руки, если в руках оружие разного веса.

Отчаянные атаки и защиты

Если у вас нет навыка атаки, но у вас есть ячейка тренировки в используемом предмете, вы можете применить шок тела для проверки. Если нет

ни навыка, ни ячейки тренировки, то используйте правила попытки. При этом провал попытки вызывает контратаку по обычным правилам.

б) Перекаты – считается физическим движением. Можно применить как в свой ход, так и в ответ на дальнобойную атаку противника. Вы делаете проверку навыка уворота и перемещаетесь к ближайшему укрытию в зависимости от броска. Перемещение в зависимости от выброшенной сложности: 6 – 1 клетка, 9 – 2 клетки, 15 – 3 клетки. Если в итоге вы так и не оказались за преградой, то можете «пасть ниц», чтобы получить хоть какую-то защиту от атаки противника.

Можно попытаться сделать перекат и от атаки в ближнем бою, но только от самой первой, либо если вы достигли кубика эффекта при контратаке. Тогда ближний рвётся и вы можете делать перемещение.

Комбо

Сражения в «Интегри: Тропы» представляют собой кровопролитное и стремительное действие, после которого обычно проигравшая сторона чаще мертва, реже покалечена. Но в сражении персонажи не просто обмениваются ударами. В ближнем бою противники налетают друг на друга целым градом ударов в надежде преодолеть защиту противника, а останавливает их лишь умелые блоки и движения их цели. В дальнем бою скачущие между укрытиями противники надеются прострелить укрытие цели, тем самым убив её или, как минимум, выманить на более выгодную позицию.

Сражение – это настоящая головоломка для участвующих сторон, где лишь расчет и выдержка могут решить исход. Именно поэтому в бою дайсы эффекта отличаются от дайсов эффекта для остальных проверок. Дайсы эффекта в бою связывают удары в КОМБЫ.

Ведущие правила комбо-ударов

- Делая любой удар, имея ячейку тренировок с тем оружием, которое используете, вы начинаете ваше комбо, если в применяемом ударе не сказано обратного;

- Чтобы продолжить комбо, вам нужно достичь дайса эффекта в своём ударе. Вы можете выбрать не кидать эффект, а вместо этого нанести новый удар лишь с половиной стоимости в * (округлить вниз). Либо вы можете прервать комбо, получив дайс боевого эффекта (описан далее). Вы

обязаны прервать комбо, если у вас не хватает * для какой-либо новой атаки;

- Чтобы достичь дайса эффекта в бою, необходимо перекинуть сложность на 5;

- Если новый удар комбо достигает дайса эффекта, то комбо продолжается – повторите этот шаг вновь (длина комбо отмечается как шаг комбо - 2х комбо, 3х комбо, и т.д.);

_ Если была совершена минимум 3х комбо, то противник получает дайс травмы, описанный ниже;

- Вы можете совершать комбо удары по разным противникам вокруг себя, НО повреждения от комбо считаются после проведения всех атак;

- Подсчитайте сколько комбо ударов прошло по цели, затем сделайте бросок всех кубиков повреждений. Одна отдельно взятая комбо считается одним ударом, что важно, например, для учета брони. Например, если со всех дайсов комбы вы сняли 20 хитов, то тяжелая броня поглотит лишь 10 из них;

- Вы также получаете малый бонус (+2) к повреждениям за каждый шаг полученного комбо. Так 3х комбо даст трижды +2 к повреждениям;

- Некоторые способности и тактические особенности дают бонусные повреждения, которые отображаются в виде целых чисел или кубиков. По главному правилу триады, вы можете использовать только три бонуса в броске повреждения, сколько бы их ни набралось (но вы все также можете выбрать самые полезные из них).

Иногда выгоднее прервать свою комбо, чтобы получить кубик боевого эффекта, а затем начать новую комбо на более выгодных условиях.

ДАЙС БОЕВОГО ЭФФЕКТА

Сделайте бросок d12, если каким-либо образом достигаете дайса боевого эффекта, но не продолжаете, а прерываете комбо. Данный дайс полностью заменяет обычный дайс эффекта.

Сверьтесь с таблицей результатов:

1) Волнение: увеличьте значение дайса адреналина на один шаг;

2) Удар по пальцам: нанесите +дб бонусных повреждений, противник получает малый штраф на все свои броски в свой ход;

3) Оружие выбито: ваш противник тратит физическое движение в свой следующий ход, вы получаете +1 заряд адреналина;

4) Удар в болевую точку: противник получает малый штраф к защите до конца своего хода, вы получаете +1 заряд адреналина;

5) Позиция: противник смещается на 1 клетку в любую сторону по собственному желанию. Если не может, то падает, а вы получаете +2 заряда адреналина;

6) Боевое усердие: противник отступает на 1-3 клетки назад по вашему выбору, ЛИБО вы получаете малый бонус на все броски по противнику (в том числе повреждений) до конца вашего следующего хода, также вы получаете +2 заряда адреналина;

7) Оттолкнуть: вы смещаете противника в любую сторону по вашему желанию, затем наносите +д8 бонусных повреждений, также получите +2 заряда адреналина;

8) Удобный момент: нанесите противнику одну бесплатную атаку, которая не считается частью комбо и вызвать дайсы эффекта не может, при этом используйте обычный навык боя, без применения бонусов, классовых или иных способностей;

9) Пыль в глаза: противник получает статус Слепь I до начала своего хода, затем наносите +д8 бонусных повреждений и увеличьте значение дайса адреналина на один шаг;

10) Прижат: противник падает и до начала следующего хода все атаки по нему получают +д8 бонусных повреждений, вдобавок увеличьте значение дайса адреналина на один шаг;

11) Обезоружен: оружие противника вылетает из рук по кубiku смещения (см. далее) на д12 клеток (если рукопашный бой) ЛИБО (если дальний бой) цель падает и перемещается на 3 клетки по линии стрельбы.

12) Критический урон: повреждения минуют броню, а если брони нет, то сразу идут в критические хиты, затем наносите +д12 бонусных повреждений, затем увеличьте значение дайса адреналина на один шаг.

Повышение дайса адреналина

В некоторых правилах нередко вы получаете возможность увеличить значение дайса адреналина. Это полезная возможность приблизиться к получению Резонанса. При повышении значения дайса адреналина сохраните все накопленные заряды. Таким образом на один ход можно несколько раз увеличить дайс адреналина, приблизив его к отметке в д12.

ПРИКРЫТИЯ

От стрельбы всегда спасет добротное укрытие, поэтому важно оговорить, какие они бывают, и что они дают. Чтобы узнать, есть ли прикрытие у цели,

есть два способа это узнать:

- Если дело происходит не на поле боя, а вы не перемещаетесь по тактической карте, то «посмотрите» на игровую ситуацию «из глаз» персонажа. Важно уточнить детали у Действующих;

- Если вы используете тактическую карту, то проведите воображаемую линию от центра клетки, в которой стоит ваш персонаж, до клетки с противником. Чем больше преград пересекает линия, тем больше укрытие у вашей цели.

Прикрытия бывают 3х видов и налагают 3 вида штрафов атакующему. Причём это применимо и в ближнем бою (например, когда бьёшь через угол или через щель).

Легко прикрыт - видно почти всё тело, но линия обзора пересекает какой-то предмет не миниатюрного размера, что налагает малый штраф на атаку.

Средне прикрыт - видно пол тела, линия видимости от центра до центра клеток вынуждена «подняться» на уровень туловища цели, чтобы достичь центра ее клетки, что налагает средний штраф на атаку.

Сильно прикрыт - видно только часть тела, большой штраф на атаку.

ШОК

Нередко в правилах вы обнаружите требование сделать особый тип проверки, который называется бросок шока. Бросок шока бывает трех разных видов: шок тела (Тело+Харизма), шок реакции (Скорость+Интеллект), и шок духа (Воля+Эрудиция). Для всех игровых персонажей шоки – это не развивающиеся черты, это НЕ навыки, но вместо этого вы можете применить навыки крепкости, реакции и выдержки соответственно вместо необходимого шока. Применить навык вместо шока можно в любой момент, только если в правилах не указано иного.

ТРАВМЫ

Травмы – это грустная правда тех, кто часто сражается, особенно на Тропах. От травм никто не защищен, поэтому очень важно, чтобы игроки расправлялись с врагом быстро и наверняка. Все хуже, если дело дойдет до добиваний. Когда любой персонаж теряет сознание от удара, или когда персонажа без создания осознанно добивают, то даже если персонаж выживет, то он получит травму. Так же персонаж получит травму, если по нему прошла как минимум 3х комбо.

Нанося травму, сделайте бросок д12:

- 1 или 12 – часть тела на ваше усмотрение;
- 2-4 - верхняя часть тела;
- 5-8 – торс;
- 9-11 - нижняя часть тела.

Каждая нанесенная травма оставляет свой след на теле персонажа. Если от удара, вызвавшего травму, вы не потеряли сознание, то от травмы останется лишь шрам, как только вы полностью исцелите свои хиты. В таком случае эффект от травмы сохраняется до конца боя, но не дольше. Если же вы потеряли сознание, то получаете бросок по таблице добивания, а травма остаётся до тех пор, пока вы её специально не излечите при помощи особых ритуалов или хирургического вмешательства. Каждая травма увеличивает значение дайса адреналина автоматически!

Травмы головы

- 1) Выбито 3 зуба, средний бросок шока реакции (9) или потеря 3* каждый ход;
- 2) Оторвана часть уха, бросок шока реакции со сложностью (9), или кровь затекает внутрь, что дает большой штраф на восприятие;
- 3) Сотрясение головы, сложный бросок (9) телесного шока или средний штраф на все действия;
- 4) Нос взрывается фонтаном крови, сложный бросок (9) телесного шока или статус Шок I;
- 5) Лоб рассечён, повреждена кость, кровь в глазах, средняя проверка шока (9) реакции или статус Слепь;
- 6) Удар в висок, повреждён мозг, сложный бросок телесного шока (15) или статус Шок II;
- 7) Разрезало или оторвало щеку, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 1 хита каждый ход;
- 8) Разрезало или оторвало губу, сложный бросок шока реакции (15) или потеря 1 хита каждый ход;
- 9) Челюсть хрустнула или сломана, сложный бросок шока реакции (15) или статус Шок III;
- 10) Треснутый череп, большой штраф (-6) на все действия;
- 11) Выбитый глаз, больше не видит, два больших штрафа (-6-6) на все действия;
- 12) Череп разошёлся по швам, очень сложный шок тела (21) или кома, персонаж без сознания.

Травмы торса

- 1) Вывих конечности, бросок телесного шока

средней сложности (9) или оружие выпадает из рук и поднять его будет стоить два физических движения;

2) Сломаны пальцы, бросок телесного шока средней сложности (9) или далее атаки идут с малым штрафом;

3) Выбит локоть, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или все проверки рукой делаются с большим штрафом;

4) Повреждено плечо, бросок телесного шока со средней сложностью (9) или рука отключена, нельзя предпринимать никаких действий этой конечностью;

5) Хрустнуло д12 ребер, бросок телесного шока крайне малой сложности (3) за каждое ребро или малый штраф на все физические движения за каждое ребро;

6) Отбиты лёгкие, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Слабость II;

7) Сильный разрез, -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если дело происходит в бою;

8) Отбиты почки, сложный бросок телесного шока (15) или потеря 4* каждый ход;

9) Разрыв селезёнки, внутреннее кровотечение, сложный бросок шока тела (15) или -1 хит каждый ход до полного исцеления.

10) Повреждён кадык или шея, сложный шок тела (15) или статус Медленно III;

11) Рука очень пострадала. Сложный шок тела (15), иначе конечностью нельзя пользоваться. Если вы упали без сознания, значит руку оторвало навсегда;

12) Прямо в сердце, очень сложный шок тела (21) или кома, персонаж без сознания.

Травмы нижней части тела

1) Булочки. Сидеть будет сложно. Может причинять штрафы на концентрацию;

2) Пах, увы... бросок телесного шока средней сложности (9) или пропуск следующего хода. Если вы упали без сознания, то теперь вам не до семьи;

3) Вывих ступни, бросок телесного шока средней сложности (9) или статус Медленно I;

4) Сломано д12 пальцев на ногах, бросок телесного шока средней сложности, или статус Медленно II;

5) Сильный разрез, бросок шока реакции средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если

идет бой;

6) Повреждён сустав, бросок телесного шока средней сложности, или , -1 хит каждый ход пока не будет оказана первая помощь со средней сложностью (9) или с большой сложностью (15), если дело происходит в бою, и статус Медленно II;

7) В нерв, сложный бросок телесного шока (15) или статус Медленно III;

8) В кость, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить;

9) Коленная чашечка, сложный бросок телесного шока (15) или нельзя ходить и теряется 4* каждый ход;

10) Тазобедренный сустав, сложный бросок телесного шока (15) или нога отключается;

11) Нога сильно повреждена, сложный бросок шока тела (15), либо статус Медленно III, если вы падаете без сознания от травмы, то значит вам отрывает ногу

навсегда.

12) Ноги парализует. Очень сложный шок тела (21). Этот эффект может быть расценен при ударе в спину и наоборот.

ЭФФЕКТЫ ДОБИВАНИЯ

Сделайте бросок д12, если цель от вашей атаки падает без сознания. Этот эффект работает только в ближнем бою. Добивая противника, вы получаете +1 заряд адреналина.

1) Вы вонзаете оружие в горло противника, погружая его в булькающую жижу, вырывающуюся из разорванной плоти. Вы мотаёте тело противника в стороны, а потом пинком откидываете его в соседнюю клетку. Если там кто-то есть, то он должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц;

2) Словно в игрушку, вы обрушиваете оружие в лобную часть противника, отшвыривая его на 3 клетки. Если там кто-то есть, то он должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц;

3) Погружая часть оружия в глаза и нос цели, вы вызываете фонтан крови, которые заливают клетки вокруг цели. Эти клетки дают малый штраф к действиям всем, кто стоял там: кровь попадает им в глаза, ноги скользят по лужам, а оружие залеплено;

4) Вы подхватываете цель за ноги, роняя её, затем наносите удар в пах или лицо своим каблуком, после чего можете сделать рывок на д12 клеток, получив при этом прикрытие, прихватив тело противника с собой;

5) Вы насквозь пронзаете цель, и, прикрываясь ею, налетаете на соседнюю клетку. Можно делать новую бесплатную атаку с большим штрафом, пнуть тело в новую цель (новый враг должен бросить шок реакции средней сложности или пасть ниц) или получить прикрытие до следующего хода;

6) Вы подкашиваете цель, встаёте в её клетку, затем мгновенно добиваете её в сердце, затем можете сидя (не забудьте, что будете находиться со статусом Медленно) бесплатно атаковать как часть комбо;

7) Ваше оружие погружается в бок цели, с хлюпаньем повергая её в болевой ад. Цель жива ещё 1 раунд из-за шокового состояния, а ваше оружие торчит из неё. Вы можете вырвать оружие навыком атлетики, добив цель;

8) Молниеносным взмахом вы выпускаете кишки и внутренности цели. Противник старается подобрать их, но кончиком оружия вы откидываете их в сторону. Вы можете схватиться за них, затем сделать шаг на клетку в сторону, либо кинуть их в соседнюю клетку. Если в той клетке кто-то есть, то он кидает шок духа со средней сложностью, чтобы не потерять пункты психики по разнице между броском и сложностью;

9) Первым движением вы ломаете первую конечность цели, вторым пинаете в любую сторону на д12 клеток (это передвижение стоит для вас* как обычное), при этом вы можете следовать за целью, как за прикрытием и продолжать свою комбу;

10) С хрустом и задором, вы отрываете голову цели и делаете ей дистанционную атаку в ближайшего противника. Тот кидает сначала шок реакции со средней сложностью, чтобы не получить -1 хит, а затем шок духа со средней сложностью, чтобы не потерять психики по разнице между провалом и сложностью;

11) Вы отрезаете у цели "причиндалы" и этим же движением метаете их в другого противника как дистанционной атакой. На попадание цель делает шок духа средней сложности, чтобы чтобы не потерять пункты психики по разнице между броском и сложностью;

12) Цель лишается своих конечностей, падает, застилая пол своей кровью на д12 клеток вокруг. Ходьба через эту поверхность вызывает шок реакции со средней сложностью или падение

Иные разные правила опасностей

СТРЕЛЬБА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Пистолеты не получают штраф при стрельбе в упор, остальное оружие дальнего боя получает малый штраф, а тяжёлое оружие - большой. Если вы стреляете в персонажей, замкнутых в ближний бой, то получаете малый штраф за каждого союзника рядом с целью. Вы можете выстрелить без штрафа, но тогда при дайте неудачи попадаете в случайного союзника (ДМ решает, как будет определяться попадание).

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

За 3* (до 3х раз подряд в один ход) вы можете прицеливаться, что дает вам малый бонус на следующую атаку. Вы можете начинать целиться в один ход, а закончить в другой, но при этом разрывать прицеливание может лишь ментальное действие.

ФЛАНКИРОВАНИЕ

Персонаж получает малый бонус (+2) к атаке за каждого союзника с противоположной стороны арки обзора. После первой же атаки противник может развернуться к вам, если для какой-либо из вашей способности было критично атаковать именно в обратную арку обзора противника. Но фланкирование не пропадет, как бы ни крутился противник, только если он сдвинется с места.

АРКА ОБЗОРА

Аркой обзора считается все клетки по бокам и спереди от персонажа. Это значит, что у обычного человека только 3 клетки являются с «обратной арки». Некоторое оружие в комбинации с некоторыми способностями или силами способно нанести дополнительный урон по цели, если бить в обратную арку обзора. Цель может менять арку обзора без траты * каждый раз, когда её атакуют, и сколько угодно раз в свой ход. Чтобы не запутаться, в критичных случаях следует отмечать арку обзора на тактической карте. Это легко сделать, если вы используете миниатюры, ведь у них куда-то да направлены лица. Примерно то же самое касается жетонов. Если же вы обходитесь бумагой и карандашом, то просто помечайте стрелками куда конкретно направлена передняя арка обзора цели стрелочкой, когда это действительно критично.

КОМБИНИРОВАННАЯ АТАКА (РЕЖИМ ТАКТИЧЕСКОГО ОТРЯДА)

Требует броска средней сложности академического знания тактики, или группового броска восприятия. Все персонажи в группе принимают одно из трёх построений: клин, крест, черепаха. При этом атаки производятся одновременно: одной шеренги при рукопашной, одной линией видимости при стрельбе. Если оружие разное, то это обычные атаки на изготовку.

Если оружие одного типа, то выбирается лучший бросок атаки, а каждый член отряда становится малым бонусом на попадание И повреждение. Если уровень бонуса достигает +6 (т.е. в сумме +18 на атаку), то оставшиеся члены отряда становятся малым бонусом на повреждение (вновь до максимального бонуса в +6, суммы в +18), но это уместно только при огромных стрелковых отрядах.

Патроны при этом тратятся как обычно.

РАЗМЕРЫ И ВЕС

Чтобы узнать вес разных предметов в системе ячеек веса, примите 1кг как 1 веса. Все предметы занимают минимум 1 ячейку веса. Вы можете нагрузить на спину максимум столько веса, сколько выдержит ваша спина: максимальное значение Тела умножить на 2. Если перегрузили спину, вы начинаете страдать от статуса Медленно III, пока не избавитесь от веса. Все проверки манёвров несут при этом большой штраф (-6). На торс вы можете нагрузить столько веса, сколько максимальное значение Тела. Каждая конечность может выдержать половину максимального значения Тела. Легкая броня отнимает 1 возможного носимого веса с каждой части тела. Тяжелая броня отнимает 2. Таким образом, если ваше Тело равно д6, то приличный длинный меч вы сможете нести только в двух руках (т.к. одну руку выдержит лишь 3 ячейки веса). Одев легкую броню, вы и подавно сократите возможный вес до 2 в каждой руке. До комичного может произойти если персонаж с Телом д4 оденет тяжелую броню. Если вы все равно берете в руку оружие не по весу, вы получаете малый штраф (-2) за его использование. Если вес превышает нужное значение в 2 раза, то штраф будет большим (-6). Двуручным мечом одной рукой не особо помахашь. Два автомата в руках - круто, но малость бесполезно... хотя на Тропах всякое встречается.

С ВЫСОТЫ

Если вы умудрились сигануть с высоты, то

получите повреждения в d12 +d12 за каждые 3 метра падения (округлять вверх). Сократите эти повреждения на результат броска акробатики, если вам есть за что ухватиться, или вы можете сделать перекат в конце падения. Если расстояние падения превышает ваш размер в 2 раза, и у вас нет специализации в манёврах, то бросьте шок духа со средней сложностью (9) или большой сложностью (15) если расстояние выше 9 метров. На провал вы боитесь прыгать, и чтобы сделать прыжок сократите Психику на разницу между результатом проверки и сложностью. Если вас вынуждают прыгать и результат шока воли отрицательный, то потеря психики умножается на 2.

ОГОНЬ

Если на вас статус Пламя, вы автоматически входите в состояние паники. Чтобы начать тушить себя пройдите средний тест шока духа (9). Иначе получаете d12 повреждений в раунд +d12 за каждый последующий раунд. Чтобы потушить себя, сделайте бросок шока реакции со средней сложностью (или с большой сложностью, если огонь попал на тело с дайсом эффекта). Это требует 3 физических действия, но не больше одного раунда.

ВАКУУМ

Сделайте телесный шок со средней сложностью, чтобы получить d12 уровень усталости, а не d12 повреждений. Повторять каждый раунд в таком окружении.

КРИОГЕН

Как в вакууме, но вместо усталости терять 6* в раунд.

РАДИАЦИЯ

Смертельный яд, который заставляет терять «+» в стагах Тела и Чутья, вызывает смертельную болезнь. Требуется телесного шока со сложностью в зависимости от излучения, заявленной ДМ, чтобы отсрочить эффект. Уровень радиации накапливается у персонажа, но за этим следит ДМ в тайне от игроков, делая броски d12 на количество полученных пунктов раз в столько времени, сколько сильно радиационное облучение. Если пункты радиации превышает значение Тела персонажа, то наступает упомянутый эффект яда. Превышает в 2 раза - болезнь. В три - смерть. Уровень радиации растёт в зависимости от источника от каждого раунда до каждого года.

СТРАХ И ПАНИКА

Когда вы встречаете опасность или противником, чей уровень превосходит ваш базовый более чем в 3 раза, вы должны кинуть шок духа против сложности, равной уровню противника. Если провал, то вы получаете урон психике по разнице между броском и сложностью. Также страх и панику вызывают неэтичные, аморальные, жестокие, кровавые, мистические и непонятные события, которым ДМ сам присвоит определенный уровень. Уровень события равен 5 за каждый потраченный пункт Интеграции. Заметим, если кто-то поддается страху, то все его союзники также кидают проверку шока еще раз духа, даже если они до этого ее уже прошли. Монстры, с которыми вы встретились впервые, также вызывают страх. Драматические моменты и близость к монстрам (скрытое наблюдение за ними во тьме) также вызывают приступы страха.

Если пункты Психики персонажа полностью потрачены, это вызывает нервозность и недоверие к окружающим: активация Греха бесплатна, и ДМ может расширить его трактовку на свое усмотрение. Если не снизить уровень повреждения психики в течение суток, то ДМ выдает персонажу (сам придумывает, решая в какой момент персонаж автоматически получает штрафы на действия и негативные статусы) постоянный психический недостаток, который накладывает штрафы.

Если вы достигаете дайса неудачи в проверке на страх, начинается нервный срыв и управление персонажем передаётся ДМу. Если персонаж повреждает психику моментально до нуля, то он бесповоротно сходит с ума. Восстановить психические повреждения можно на бросок Воли после полного дня отдыха, либо на бросок Эрудиции того, кто успешно применил навык Бытовые Знания (психология) во время отдыха всей команды. Сложность равна значению стресса персонажа. Работая с группой делать проверку следует один раз сразу на всех собеседников. Эта же проверка поможет вывести из ступора во время боя. А еще смещение статов за адреналин восстанавливает 1 повреждение психики.



«Тиан ахнула – её качнула в сторону, а ноги сами подкосились, словно силы её моментально покинули. Сощурившись от боли, девушка невольно прижала руку к ране на боку. Кровь не хотела останавливаться, надо было срочно что-то делать. Осознав всю тяжесть положения, Тиан поняла, что до спасения еще далеко, и медленно стекла по стене на пол.

Надрывно дыша, она от злобы ударила затылком в стену, посмотрев на серый потолок коридора, а затем посмотрела по сторонам. На кровь могут прибежать множество тварей Девятиэтажки, и с Комнат, и с Параллели. Дело было плохо, останавливаться было нельзя. Поэтому девушка глубоко вздохнула, зажав при этом в зубах деревянную рукоять от ножа, вонзила пальцы в рану и в ту же секунду пропустила раскалённые Нити Кипящего Потока сквозь рану. Огненная стрела обожгла её нутро. По бесконечному коридору пространства между миров пронесся её сдавленный вопль боли.

- Ты убиваешь себя,- констатировал Кинри, сидя рядом, опустив голову, всё также закрыв голову глубоким капюшоном своего плаща.

- Моё дело,- прохрипела Тиан, лежа на полу, не в силах даже вытереть слёзы боли. Кровь и грязь уже засохли и превратились в корочку, осыпающуюся при движении, но у неё не было сил отряхнуться.

- Ты так не дойдёшь и до следующего перехода,- бесчувственно уронил Кинри.

- Смешно слушать от того, кто так зависит от моего существования,- Тиан медленно начала подниматься, опираясь о стену.- Ты ведь плод моего воображения.

Но её собеседника уже не было рядом»

ГЛАВА 9: Бытие, жизнь, смерть

Странники, путешествуя по Слоям, находя новые места, опасные подземелья, и невиданных противников, развивают свои Искры Жизни, буквально наполняя их опытом, постепенно становясь больше, чем обычные люди. В действительности любой человек может достичь тех же результатов, если пробудит свою Искру, но получается это, как уже не раз было сказано, далеко не у каждого. Только у тех, кого «выбило» из родного мира. Да, у таких людей проявляются невероятные способности, сравни с героями фантастических романов, которые способны сражать противников одним махом и целыми пачками. Теоретически так могут и Странники, но тут есть одна особенность: Странники – все те же смертные, которые страдают, истекают кровью, и, в конечном счете, умирают.

Ничто не вечно.

И чтобы отыграть эту смертность персонажа, в «Интегри: Тропы» существует целая система «расходных материалов», которые персонажу необходимо поддерживать на должном уровне, чтобы не умереть. Они названы «РЕСУРСАМИ», и записываются на второй странице листа персонажа. Мы нередко говорили о них ранее, не вдаваясь в подробности, чтобы лишний раз не запутать вас (и так на ваши головы свалилось много информации). Но эта глава – последняя для ознакомления игрокам, поэтому, чтобы поставить все точки над И, с чистым сердцем закончив ознакомление со всеми деталями игры, вы будете профессиональным Странником по мирам!

Хиты

Хиты – ваш основной ресурс жизнеспособности, отображающий меру живучести вашего персонажа, а также его близость к неименуемой кончине. Хиты у персонажей настольных ролевых игр были еще в 1970х, и присутствуют во множестве современных продуктах, хотя называть их могут по-разному. Разнится и логика, заложенная в это значение, но смысл всегда тот же: хиты – это очки, теряя которые персонаж умирает.

В «Интегри: Тропы» хиты отображают среднюю меру живучести, удачи, навыка и силы воли персонажа, а также развитость его Искры Жизни. Это не просто «пункты жизни», а прошедший по персонажу удар не значит, что он действительно получил попадание из Калашникова в упор (хотя вероятность этого велика, и от этого ваш персонаж наверняка умрет,

если только он не высокого уровня, и может противостоять таким выстрелам своей подготовленностью). Логика хитов тесно связана с логикой повреждений: если на кубиках противника был бросок в единицы, значит его удар попал по персонажу лишь вскользь, принеся лишь немного неудобств.

Ваше общее значение хитов считается по формуле:

Максимальное значение Тела + значение Дара + значение Пульса.

Иногда к общему значению хитов добавляются иные значения от особенностей, способностей и сил. Эти значения добавляются именно к общим хитам, а не к какой-то группе, описанной далее.

Также вы всегда получаете хиты, когда поднимаете базовый или профессиональный уровень, как это отмечено при описании повышения базового и профессионального уровня.

Хиты

Хиты – ваш основной ресурс жизнеспособности, отображающий меру живучести вашего персонажа. В «Интегри: Тропы» хиты отображают среднюю меру живучести, удачи, навыка и силы воли персонажа. Это не просто «пункты жизни», а прошедший по персонажу удар не значит, что он действительно получил попадание из автомата Калашникова в упор.

Выяснив свое общее значение хитов, разделите его пополам, запишите получившиеся значения в регулярные и критические хиты. Неравный остаток запишите в регулярные хиты. Если не сказано иного, когда вы получаете повреждения, вы отнимаете свои регулярные хиты, и, если они закончились, то отнимаете критические. Если удар привел к тому, что вы начали терять критические хиты, то сделайте бросок шока тела со сложностью только что полученного повреждения, чтобы не потерять сознание. Если вы потеряли сознание, то каждый ход кидаете шок тела со сложностью потерянных от максимума хитов. Но даже если сознание вернулось, то действовать вы будете только со следующего хода. Находясь без сознания в критических ранах, ваш персонаж продолжает бороться за жизнь: он может передвинуться в свой ход на клетку. При этом вы теряете 1 хит каждый ход. Чтобы остановить кровотечение, необходима продолжительная проверка первой помощи (навык «бытовое знание») со сложностью потерянных от максимума хитов. Эта проверка занимает 3 физических действия.

Если у вас закончились критические хиты, то

персонаж находится при смерти, автоматически падает без сознания, не в силах сделать еще что либо, даже бороться за жизнь. Сразу пройдите шок тела со сложностью только что полученных ран. На успех вы истекаете кровью, и через 12 минут войдете в статус Рок. На провал получите статус Рок сразу же. Спасти от смерти может трата пункта Резонанса: у вас лечится 1 критический хит и вы приходите в сознание. Иным вариантом спасения от смерти является проверка первой помощи (бытовое знание) со сложностью потерянных хитов в критических ранах. Перевязанный и «стабилизированный» таким образом союзник кидает шок тела от смерти каждые 5 минут со средней сложностью (9), пока его не «реанимируют» по броску академического знания (медицина). Бросок реанимации занимает 5 минут и приводит персонажа в 1 критический хит, средняя сложность (9).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ХИТОВ

Чтобы восстановить хиты, сделайте бросок Тела после продолжительного (минимум 8 часов) отдыха. При этом, если на вас каждый день применяется академическое знание (медицина), то вы кидаете дважды. Лечатся сначала регулярные хиты. Травмы лечатся только по продолжительному броску академического знания (медицина) на протяжении целого дня лечения. Успех удаляет одну травму, дайс эффекта - еще одну.

АДРЕНАЛИН

В подпараграфе ресурсов персонажа мы уже касались темы адреналина. Адреналин – это важнейший ресурс персонажа. С его помощью можно изменить статус, восполнив немного ресурсов персонажа, вы можете получить больше действий или совершить отчаянные попытки. Важно понять, как получать и тратить адреналин. Как было уже написано, вы получаете адреналин в начале столкновения, когда присутствует реальная угроза для вашей жизни. В конце каждого РАУНДА все герои делают проверку на увеличение размера дайса адреналина. Потратить дайс адреналина вы можете в любой момент раунда. Раундом считается полная "прокрутка" действий каждого участника столкновения. Так, потратив все пункты действий на удары, вы можете потратить дайс адреналина на * для блоков и перекатов. Но адреналин должен быть использован для отчаянной попытки ДО самой проверки. Смещать статус можно в любой момент, даже когда по вам уже нанесены повреждения,

адреналин может спасти вам жизнь.

Вдохновение

Вдохновение (отмечающееся символом «#») необходимо для того, чтобы отыграть настолько духовно сильные герои. Вдохновение – это силы персонажа творить что-то нечеловеческое, мистическое, потустороннее. Вдохновение тратится во множестве случаев: при использовании мистических навыков, при использовании активных классовых сил, при особых ударах и способностях Искр. Каждый класс имеет свой уникальный способ восстанавливать пункты Вдохновения, плюс каждый час отдыха восстановит бросок дайса Нитей, но вдохавок вы всегда восстанавливаете д12 этих пунктов в конце полноценного отдыха, который длился не менее 8 часов, не более раза в день

ИНЫЕ ОПАСНОСТИ ДЛЯ ЖИЗНИ

ЯД

Делятся на три вида, на три типа (встречаются в разных комбинациях в зависимости от Слая), и на три класса. Снимает поочередно одну из двух характеристик (на «+» за раз) и хиты (-3). Фатальная стадия наступает тогда, когда исчезает одна из характеристик исчезает или когда заканчиваются хиты

виды: тактильный, инъекторный, воздушно-капельный

типы: жидкий, порошковый, газ

классы: смертельный (тело, чутье), галлюциногенный (интеллект, воля), алкоголь (координация, харизма)

Бессонница, голод, жажда

...

Болезни

Считаются как продолжительный яд, характеристики при котором тратятся в зависимости от того, какую болезнь заложил ДМ в игру.

СТАТУСЫ

Последним штрихом в огромном количестве знаний, который вы нашли в части для игроков, является эта подпараграф о особых состояниях персонажей, в которые они то и дело могут попадать по множеству причин. Чтобы отыграть все особенности их жизненного и духовного тонуса, в «Интегри: Тропы» была разработана система статусов состояния персонажей, которые могут быть

негативными и позитивными. Некоторые статусы накладываются через способности, силы и заклинания, но некоторые могут вызываться через ситуационные бонусы и штрафы, через оружие и просто при некоторых жизненных ситуациях. Каждый раз, когда видите в описаниях правил некий статус, сверьтесь с его разъяснением на этой странице.

Статусы с рангами. Имеют особое значение: I, II, или III. В зависимости от этого, чтобы избавиться от статуса, в начале каждого хода персонаж кидает отмеченный в скобках шок, если это негативный статус (навыки выносливости применимы), со сложностью 6, 9, или 15, в зависимости от ранга. Либо статус пропадает сам собой через 3, 10, или 50 раундов, в зависимости от ранга.

Статусы без ранга. Их действие пропадает само собой через 3 раунда.

Само собой, **если статус отнял или прибавил хиты**, то они не прибавляются и не исчезают, как прочие штрафы или бонусы. Если на персонаже набирается **несколько одинаковых статусов**, то применяется с наибольшим рангом. Другими словами статусы могут «обновляться».

Боль I-III (шок тела) – персонажа сковывает всеобъемлющая боль, ограничивающая его в действия. За каждый ранг этого статуса получите малый, средний, или большой штраф на всефизические движения.

Медленно I-III (шок реакции) – за каждый ранг этого статуса персонаж должен заплатить дополнительно * к стоимости каждой клетки.

Оглушение (шок духа) – персонаж не понимает, что происходит, и тупо вертит головой, стараясь собрать осколки своего сознания. Персонаж получает большой штраф на все броски и не может использовать действие движения ни в какой форме.

Паника I-III (шок духа) – персонаж не может контролировать свои действия, и управление переходит в руки ДМа. Персонаж старается стрелять во все, что движется, бежит от опасности, или ищет спасительный выход (например, к ближайшему водяному источнику, если горит). В этом состоянии персонаж может начать «случайно» стрелять по толпе сражающихся, не замечая своих.

Пламя I-III (шок реакции) – если персонаж не избавился от статуса в начале хода, то теряет д12 повреждений от огня за каждый ранг статуса, и должен откинуть шок духа с той же сложностью, чтобы не получить статус «Паника» с тем же рангом, что и «Пламя».

Проклятье I-III (шок духа) – за каждый ранг

статуса персонаж должен выкинуть в проверке на 3 больше, чтобы получить дайс эффекта, и на 3 меньше, чтобы получить дайс неудачи.

Реген I-III (шок духа) – персонаж восстанавливает по 3 хита в ход, начиная с регулярных. Это положительный статус, поэтому бросок шока определяет, сохранили ли вы этот статус на себе на данный ход.

Рок – персонаж борется с самой смертью. Вместо шока сделайте бросок д12. 1 – персонаж восстановил 1 хит. 10-12 – персонаж погиб. Увы.

Слабость I-III (шок тела) – персонаж не в силах держать оружие, а жизненный тонус покидает его. Любое физическое движение стоит на * за каждый ранг статуса.

Слеп (шок тела) – персонаж ничего не видит и получает большой штраф (-6) на все проверки, связанные со зрением, в том числе к атаке и защите.

Упавший (шок реакции) – персонаж лежит на земле, получая малое прикрытие от стрелковых атак, но малый штраф к блокировке ударов, и средний штраф к уклонениям.

Усталость I-III (шок тела) – персонаж еле передвигает ноги, получая малый штраф на все действия за каждый ранг статуса, не может совершать попытки и восстанавливает только половину хитов, Вдохновения, психики (округляя вниз).

Шок I-III (шок тела) – за каждый ранг статуса все действия персонажа стоят в 2, 3 или 4 раза больше * соответственно.

Яд I-III (шок тела) – персонаж теряет шаг (+) в состоянии Тело, и, если оно становится ниже значения д4, то теряет ВСЕ хиты, и начинает умирать. Если шок откинут, то шаг Тела возвращается. Если Тело уже на максимуме, то Яд тут же прекращается. Если персонажа вылечат, или введут антидот, то это восстановит все потраченные от яда хиты.



ВНИМАНИЕ!

СПОЙЛЕРЫ!

Дорогой игрок!

Вся информация, написанная со следующей страницы, предназначена для Действующего. Тот, кто заглядывает туда, тот в скором времени сам становится Действующим Мастером, поэтому просим спросить себя еще раз, уверены ли вы в том, что так уж необходимо раскрывать все тайны этой игры сейчас. Пусть с ними ознакомится лишь тот, кто собрался вести вашу игру. А когда он устанет, или у него закончатся идеи, то пусть он выберет того, кто заглянет в эти страницы следующим.

«Оказавшись на холодном берегу, первое, что Папайя почувствовала – это запах соли, молотом ударивший в её лицо, учитывая Тропу без запаха, и почти без цвета, за её спиной. Поёжившись, девушка натянула свою кожаную куртку, с удивлением обнаружив, что она приняла вид клёпанного кожаного доспеха. Оказавшись далеко от обычного места входа в этот Внутренний Слой, Прознающая должна была быстро сообразить, что же может помочь её друзьям в столь недобрый час.

Оглянувшись, она увидела несколько лодок: рыбаки вышли в северное море сегодня несмотря на сезон дождей и ужасы прошедших дней. А может они об этом уже и не помнили: Папайя не была уверена в силе демонов этого места. Сейчас ей было нужно быстро добраться до города. И на берегу очень удачно была оставлена одинокая и целая лодка».

Глава 10: Действующие

Итак, мы добрались до последних глав книги правил НРИ «Интегри: Тропы». Вдохните поглубже, и приготовьтесь к настоящему творческому выплеску, ведь дальше вас ожидают правила ДМа, пометки о том, как определять Действующего, как создавать свою собственную Тропу, и многое другое, что будет необходимо для качественного ведения незабываемой игры.

Если сюда заглянул игрок, и он читает до сих пор эти строки, то необходимо предупредить: вам недалеко до вступления в ряды ДМов. Так и знайте: это строки заряжены положительной творческой энергией, и каждый, кто читает их, сам наполняется творческими мыслями, а после этого хочет провести свою собственную игру.

Если написанные выше строки вас не испугали, то милости просим ознакомиться со всеми деталями нашей любимой игровой системы, а именно с правилами конкретно для ДМа.

Первые главы, безусловно, важны для ДМа, ведь он очень хорошо должен знать все особенности накапливания и траты ресурсов персонажей, детали боя, и многие другие правила, но никто кроме него не использует правила по построению своей собственной истории. Конечно ДМу будут походу игры помогать и игроки поочередно становясь Действующими.

Но более подробно мы поговорим чуть позже. Сейчас же давайте поговорим о НРИ и их видах. И о роли ведущего в них.

Творец, новатор... Действующий!

Первым делом хочу заметить, что следующий параграф я хочу написать от первого лица, от лица создателя этой игры. Буду с вами откровенен, расскажу свою позицию о роли ведущего в различных современных (и не очень современных) НРИ. Обещаю, что строки эти пишу как можно более объективно.

И еще замечу, что не ставлю цель прославить своим текстом прославить одну игру и принизить другую! Я просто рассказываю о своём опыте, и о опыте ведения тех игр, которые проводил минимум трижды. Сказать, что одна игра лучше или хуже другой, было бы в большей степени нечестно. Тем более, что сам стараюсь создать что-то новое, но абсолютно также рискую создать никому ненужный велосипед. Никакой рекламы, лишь обзорное сравнение. Рассматриваются только официально вышедшие игровые систем. Поэтому с любовью к

своему делу, начнем!

За десятилетие проведения НРИ, я выяснил, что существует масса классификаций настольных ролевых игр и способов их проведения. Причем множество этих классификаций и способов зародились еще в 80х, когда первая и классическая настольная ролевая игра Dungeons&Dragons задала общий тон и направление развития для настольных ролевых игр. И многие из них до сих пор под копирку передаются современным игровым системам. В лучшем случае. В худшем - новички пытаются дать свое видение старой темы, пренебрегая чужим опытом, а то и вовсе оставляют это на волю будущего ведущего.

Пожалуй, существует лишь малая доля современных игровых систем, где четко прописан механизм мастерской работы. Не зря в «Dungeons&Dragons» этому посвящены отдельные книги, причем наполненные не только советами и четкими регламентированными действиями по взаимодействию игрока с мастером. А вот в линейке легких игр GUMSHOE вся секция ведущего посвящена идеям и рекомендациям по поддержанию нужного уровня напряжения и включенности в игру. В «Chronicle of Darkness» ситуация схожая, но при этом в описании очень много деталей, которые интуитивно понятны и к тому же четко оцифрованы.

В последнем примере большую роль играем сама история (названная «хроникой») игры, поэтому правила призваны придерживать ее в нужном русле, ловко балансируя между цифрами, кубиками, и фантазией игроков. С другой стороны, как бы ни хотели взять оригинальностью создатели «Fireborn», где нужно играть человеком и его драконьей версией сквозь время и пространство, а их книга ведущего неуклюже переваливается из стороны в сторону, не раскрывая даже духа будущих приключений, оставаясь лишь набором предложений.

Испанская «Anima» обладает немалым количеством вспомогательных книг, где, наоборот, раскрывается история мира и лишь немного сказано о правилах, хотя система невероятно, по моему мнению, сложна. Отечественный игропром к середине 2011 года выделился лишь легкой системой «Эра Водолея», где большую часть занимают дотошные детали, которые не слишком вяжутся с легкой механикой, и в игре их высчитывать некогда.

И вот, изучая систему за системой, маниакально скачивая все старое и новое, я поглощал сотни

страниц, чтобы сравнить развитие игровой технологии работы ведущий-игрок. С 2008 года заметно возросло количество игровых систем, основанных, казалось бы, на базовых принципах НРИ, но отличающихся необычностью взаимодействия с участниками. Я не говорю о нарративных играх, где атмосферу создает активная включенность и частая игра в субъективный реализм. Для того чтобы выжить, игровые системы пошли на облегчение правил. Переосмысление стало залогом динамизма игры, поставив ее ближе, порой, к настольной стратегии и/или застольному театру. Динамика, острота действия – вот, пожалуй, единственное, что объединяет все современные игры.

Важное правило, которое действует уже 35 лет, звучит так: «игрок должен сопереживать персонажу(ам)». Иногда некоторыми это даже называется или воспринимается как отыгрыш. Но само слово "отыгрыш" может означать разное. Вы отыгрываете или "обыгрываете" действия персонажа? С точки зрения этой позиции очевидным становится то, что обыгрывается игровая ситуация, придуманная игроками, а отыгрышем является не просто невербальная составляющая актерского таланта игрока, но предпринимаемые им действия для отражения мировоззрения и поведения персонажа.

В играх, где действие проходит в нескольких реальностях, вопрос методологии игры становится очень острым. И если в иной игре мастер мог бы обойтись абстрактным описанием по типу некоторых систем "бросьте кубик - отыгрывайте".

В «Тропах» этому нет места.

Сама по себе система «Интегри» подразумевает введение в классический процесс повествования нотки современных (и даже инновационных!) элементов. Игра должна быть четкой и детализированной. Чтобы достичь слияния абстрактных описаний и игромеханики, были оцифрованы и укреплены правилами моменты перемещения между мирами, как вы могли это уже прочитать в описании командного Рая, и еще увидите в правилах создания собственной Тропы далее.

Уровень персонажа напрямую влияет на то, какие пути могут выбрать игроки для своих путешествий сквозь пространство. Это будет своеобразной миниигрой. И тут-то существует основной "крючок" игры. Игра происходит в нескольких пространствах одновременно: персонажи должны мудро решать, в какое пространство им нужно наведаться, чтобы

получить новую зацепку или доказательство. При этом жизнь в пространствах не останавливается: везде идет время, везде живут своей жизнью неигровые персонажи. И одно дело, когда персонажи встречаются только обычных смертных, а если встретят другого Странника? А если найдут целый Орден?

Вторая важная особенность Троп заключается в том, что в основе игры лежит принцип «сэндбокса».

ДМ продумывает одну базовую местность, а игроки в процессе действия обнаруживают мистические пути в соседние миры (Слои), а также множественные связи между ними. В том числе различные способы перемещения между ними, ведь переходы будут представлять не просто "вы телепортировались».

Вся суть Троп в том, чтобы присутствовало исследование межпространственных подземелий (этажей Девятиэтажки), где каждый предмет в распоряжении персонажей должен стать ключом к спасению. При этом каждое путешествие обязательно сопряжено с жуткими обитателями Троп вроде призраков, фантомов или демонов, которые будут описаны в ГЛАВЕ 12. Что уж говорить про Зияния ангелов хаоса, которые, по сути, будут напоминать скорее случайные встречные подземелья, пройдя которые персонажи получают заветные сокровища.

Говоря иначе, Интегри специально утверждает, что игрок сам должен исследовать все окружающие миры. Ограничением титаническому труду ДМа становятся лаконичные и порой чудовищные ограничения, которые случайным образом накладываются на всю игровую партию в каждом новом Слое. Такие ограничения называются Лимитами. Получив Лимиты, персонажи имеют возможность изменить их лишь с уровнем.

От базового уровня зависит то, куда в каждом мире персонаж просто не сможет пойти, но не потому, что ДМ «такой нехороший», а потому что так говорят правила. ДМ просто учитывает эти особенности, прописывая игру так, как ему надо. Никаких проблем.

Мы разберем постепенно создание своей собственной Тропы, своего собственного приключения, как подкинуть проблем игрокам во время, задействовав их Грехи, Тайны, или просто по своему желанию, но не безгранично, чтобы игроки не обвиняли вас в «мастерском произволе».

Подведя итоги...

Систем существует сотни, даже если не посмотреть на наработки каждого отдельного

ведущего. У всех есть свое представление о своей идеальной системе, каждый хочет создать нечто уникальное, сделать собственный вклад в сообщество хобби. С первого взгляда многие начинают водить потому, что кому-то надо стать ведущим. Или говорят «попробую разок!» Некоторых цепляет так, что их "разок" растягивается на долгие годы. А на самом деле ведущие делают это для того, чтобы создавать, чтобы творить. Кто при этом создает руками (прописывая модули, «мастера» игровые инструменты, рисуя), кто мыслями (продумывая миры).

Многие ведущие не любят вторжения в создаваемое ими пространство, лепя все так, как им привиделось на первый взгляд. В этом кроется корень множества проблем. Снобизм и общее неприятие нового, превращают творения ведущих в аморфное времяпровождение без достижения самореализации всех участников. Тогда НРИ ничем не отличается от тусовки "здесь и сейчас".

Если это вас устраивает, то ничего, все хорошо. Если же нет, то придумывайте свои способы игротехнического взаимодействия с игроками, учитесь пользоваться системами, выбирая самые прогрессивные. Но также и не забывайте: идеальна лишь та игровая система, которая может раскрыть ваш замысел игры на все 100. Если универсальные «Savage worlds», «Fusion» или «Cortex» могут сделать это, то зачем плодить сущности?

Создаем собственную Тропу

Игра "Интегри: Тропы" с самого начала призывает читателя задуматься о собственном облике Девятиэтажки, междумирья, мультивселенной с древними тайнами, подземельями и мифическими местами. Конечно в начале книги дается множество хоть и не точного, но разнообразного описания абсолютно разных миров, но схожих по некоторым параметрам (например Внешнего и Внутреннего Слоя, по сути фантастика/фэнтези), но это совершенно не значит, что будущему ДМу обязательно надо изучать и дополнительно продумывать эти миры. Отважный ведущий может так поступить, но игра призывает будущих ДМов творить собственную мультивселенную, наполняя ее секретами и деталями совершенно невероятными, комбинируя их вместе, а затем перемешивая.

Это своеобразный осмысленный постмодернизм с классическими нотками.

Идеи найти в собственной фантазии очень легко!

В северном королевстве открылись врата магии, замораживающие мир - на самом деле

пространственная аномалия, открывшая дыру в открытый космос мира космооперы, где в этом месте находится гнездо ксеноморфов. В Москве стала отключаться и ломаться электроника, а машины разваливаются по деталям на ходу - на самом деле осколок магического камня сквозь Волну рухнул в центр города, магическими Нитями ломая все вокруг. Город заполнили странные жители, оказавшиеся на проверку фэнтезийными - приключение в стиле НРИ «Shadowrun».

И это лишь начало тех оригинальных, возможно даже безумных приключений, которые вы можете создать! "Интегри: Тропы" для того и создана, чтобы помочь обыграть такие задумки с уникальным вкусом, которые другие игровые системы если и смогут повторить, то с какими-то примесями. Чтобы создать свою мультивселенную, некоторым ведущим не нужно много времени, ведь часто в их головах крутится очень много разных идей для приключений и даже целых миров. Но правда жизни в том, что сложно поделить полноценно своими идеями с друзьями или игроками, поочередно переигрывая одну задумку за другой: на это уйдут месяцы или даже годы. Однако если все свои идеи структурировать, равноценно разместить в одной игре, пропустив через нее игроков, то шансы достичь цели у ДМа заметно увеличиваются.

Шаг 1: общие понятия

Сразу, еще до разбора необходимых в мультивселенной опорных миров, определитесь, какие вещи в каждом мире у вас будут одинаковыми. Например, сама игровая система говорит: существуют энергетические Нити, манипулируя которыми Странники творят то, что обычно люди называют магией. В конце концов даже у персонажей есть даже стат Нити, который отражает их способность эти Нити чувствовать и даже использовать. Но это совершенно не значит, что вы не можете обыграть это по-своему. Немного иного описания, и Нити превращаются именно в магическую энергию без вреда игровой механике. И это касается всего в игре.

Помните: (!) во всех ваших мирах у вас должно быть хотя бы 3 общих понятия, связанных друг с другом. Например: Нити-Средоточие-Волна, которые вместе помогают Странникам не просто путешествовать по Слоям, но и творить чудеса, и в какой бы вы Слой не зашли, значение и название этих понятий не изменится.

Шаг 2: базисные миры

Создавая мультивселенную, нельзя скидывать в нее все свои идеи, как на свалку. Помните, что Слои на то и называются Слоями, а не параллельными мирами, что идут за другом, но могут изгибаться в пространстве за счет Волны, а Странники используют эти изгибы для того, чтобы проникнуть в иное пространство. Поэтому нужно верно расположить эти Слои, чтобы потом у игроков не возникло чувство нелогичности. Конечно, в Девятиэтажке вы можете расположить необычные, даже психоделичные подпространства, названные Комнатами. Комнаты используются в основном, чтобы создавать аналоги подземелий из фэнтезийных НРИ. Но большая часть мультивселенной должна подчиняться простой, четкой логике. Палочкой-выручалочкой в этом деле становится та же Девятиэтажка, в которую персонажи могут выходить через командный Рай, исследуя коридоры и Комнаты.

Помните, что есть Внешний Слой и Внутренние Слои. Первый больше похож на одну вселенную, где границей реальностей служит привычная нам планета Земля.

Поместите во Внешний Слой до 9 миров, причем 1й уровень будет привычный нам мир, но чем выше, тем фантастичнее уровни.

Вполне вероятно, что к 9му уровню это уже будет мир киборгов или тех же ксеноморфов. Добавьте больше мрачных красок, как это часто встречается в фантастических книгах, фильмах или видеоиграх. Фильмы про «Чужих и Хищников» - отличные примеры, но «Звездные Войны» будут уже немного не в тему (хотя и их вы можете обыграть в жутком стиле), а вот что-то вроде «Mass Effect» - самое оно.

Внутренних Слоев может быть сколько угодно, и они могут быть как размером с остров, так и огромным космосом с отличительными фэнтезийными (сказочными или магическими) элементами. Важно то, чтобы **эти миры были разделены на группы** (например Альфа и Бета Цепь из базового описания) с **одинаковым** количеством миров в каждой группе. При этом в каждой группе должен быть **центральный мир**, где пространство, материя и время схожи с нашим привычным миром.

Внутренние Слои по определению должны быть с первого взгляда невероятны: магия, эльфы, драконы - здесь все это реально. Персонажи из привычного нам мира могут так и называть их фэнтезийными. Но сами пришельцы из Внутренних Слоев иронии не поймут. Для них нестабильное пространство, аномалии и возмущения энергетических Нитей - обычное дело.

Если в центральном мире окружение скорее похоже на альтернативное средневековье в стиле «Игры Престолов», «Всадников Перна» или даже «Властелина Колец», то чем дальше вы отдаляетесь от центрального Слоя, тем нестабильной становится материя и пространство. В итоге самые крайние Слои - психоделичные, порой нелогичные. Главное с этим не переборщить (**не забывайте про шаг 1!**). В каждом Слое должно быть место, которое приведет персонажей ко входу Девятиэтажки или их Рай (**врата Уробороса**), а не на их Тропу, где они были в последний раз. Это своеобразный рычаг экстренного торможения, если история пойдет совсем не как надо, и нужно будет бежать, залечь на дно или попробовать заново. Врата Уробороса могут вполне вести к особым городам Странников, находящихся между миров, в прослойке, в тайных коридорах между стен, известные как Параллель. Вложите в описание Парллели как можно больше необычностей, чтобы увлечь игроков необычной фэнтезийностью этого места. Полный разброс игровых рас и классов, представители Орденов, Смотрящие, Серые Ведуны, описанные в ГЛАВЕ 11 – все здесь смешано в непривычном унисоне стиля межпространственных Странников.

А еще учитывайте главные моменты:

- Это игра НЕ про путешествия во времени;
- В ходе игры НЕ могут появляться неизведанные миры; такие идеи лучше оставить на Комнаты Девятиэтажки;
- Игра всегда должна быть сложной.

Выбирая базисные миры, распределяя их между Внутренним и Внешним Слойем, попробуйте следовать следующим принципам.

Во Внешнем Слое сделайте:

- Мир альтернативной истории (например, как в видеоигре «Red Alert»);
- Постапокалиптический мир (например, как в фильмах «Безумный Макс» или видеоиграх «Fallout»);
- Мир городской мистики (как в серии «Ночной Дозор» или НРИ «Эра Водолея»);
- Мир с необычной природной катастрофой (как в фильме «Водный мир»);
- Мир с привкусом готики и панка (вроде фильмов «Ворон»);
- Киберпанковский мир (как в фильме «Джонни Мнемоник» или аниме «Ghost in the shell»);
- Космооперу (в стиле мрачной версии

компьютерной игры «Master of Orion» или фильмов из серии «Хроники Риддика»);

- Мир, где живых организмов очень мало, а в живых остались только машины (вроде серии «Матрица» или «BLAME!»);

- Мир после некой катастрофы, которая сильно расколола саму реальность (вроде НРИ «Gamma World»);

Девяти миров в принципе хватит, но вы можете смело добавлять еще Слои в свою мультивселенную. Главное, чтобы они были действительно различны. В конце концов, зачем плодить сущности, если можно объединить несколько идей, создав устойчивое соединение. С другой стороны не мешайте слишком уж разные идеи, ведь может получиться каша, в которой не хочет увязнуть ни один игрок.

Обдумывая Параллель, пространство между мирами, ориентируйтесь на размещение определенных ключевых мест:

- Разместите близко от входа в Слой особых торговцев, Лазурные Магазины, продавцы которых будут переходить от мира к миру, создавая и выкупая предметы (например Синие огни из серии «Resident Evil»);

- Город, куда сходятся все Тропы, но где необычны законы физики (например Сигил из компьютерной игры «Planescape: Torment», работающий по принципу из фильмов «Куб»)

- Бездну, куда сходятся все мысли, страхи, и желания всех живых из всех Слоев (даже можно что-то библейское);

- Врата Уробороса, которые могут привести в начало Девятиэтажки из любого мира (вроде перекрестка миров), либо на Параллель между ближайшими Слоями;

- Разместите разнообразные Комнаты, которые будут осколками из вашей жизни или из жизни игроков (вроде «пасхалок» из компьютерной игры «Тургор»);

- Города призраков, где действуют жесткие законы материи и реальности, непривычные обычному человеку (вроде городу «Войдрим» из одноименной настольной игры);

- Посадите дерево, можно даже жизни - это отличный символ, встречающийся как в мифологии, так и в фантастике. Пусть его корни могут вести в безопасные места или являться схожими вратами по всем мирам, куда оно "проросло";

- Не забудьте про Полости, места обитания

жутких ангелов хаоса или прочих монстров. Полости играют роль случайных и сюжетных "подземелий", где ДМу предстоит рисовать карту, а игрокам, перемещаясь по клеткам, сражаться и получать награды;

- Добавьте мир "проводников" по аномалиям. В базовом описании - это элдеры или сноходцы, которые встречают всех, кто приблизился их родному Раю. Это должен быть иррациональный мир существ, живущих вне времени и пространств.

Самая большая сложность в создании собственной версии Девятиэтажки кроется в том, что ДМу приходится продумывать множество уникальных пространств, со своей историей и особенностями, которые еще связаны друг с другом. И при этом Д должен не забыть, что главным образом необходимо продумать историю пространство между миров, т.е. «главное» пространство Странников. Без истории «мира между миров» не будет ощущаться целостность игрового действия. Обязательно уделите этому больше внимания! Иначе на первый взгляд идея игры «Интегри: Тропы» может показаться интересной, но слишком аморфной, неточной.

ДМу важно избавиться от этого впечатления не только своих игроков, но и самого себя. Не следует досконально продумывать все реальности, но их историю, основные названия и положения надо сделать обязательно. Иначе игра примет вид разорванного действия, словно персонажи путешествуют по несвязанным осколкам, а этого ни в коем случае не должно быть!

ДМы, которые сначала думают, что у них много, могут столкнуться с проблемой, что эти идеи размазаны по распределенным мирам, а итог никак не хочет вязаться. В этом случае лучше соединить идеи нескольких миров или обратиться к любимой книге, фильму, видеоигре. Ведь это ВАША Девятиэтажка, и никто не говорил, что режиссер фильма или писатель книги на самом деле не подчеркнул идеи из мельком увиденного иного Слоя. Все остальное - дело атмосферы, о которой поговорим далее.

Шаг 3 - атмосфера

Как это уже было написано в начале книги правил, атмосфера Интегри - это мистические приключения с оттенком ужасов. Сейчас настало время сказать пару конкретных фраз, чтобы опять же исключить абстрактности.

В НРИ «Вампир: Реквием» перед игроками предстает жуткий мир тьмы, наполненный

сверхъестественным. Но это игра про вампиров, поэтому чаще всего у игроков не возникает вопросов по этому поводу, ведь интуитивно ясно, чем занимается вампир, особенно учитывая особую «Пляску Смерти» в Мире Тьмы - игру в интриги бессмертных тварей.

По определению вампиры сильнее любого (или почти любого) смертного, и многих вампиров ограничивает от принятия прилюдно кровавых бань только законы общества бессмертных – «Маскарад».

Но что же делать, если дело касается великих путешественников по мирам?

Ответ прост: то же самое.

Да, герои в «Интегри: Тропы» сильны, способны призывать силы энергетических Нитей, видоизменяя их по своему желанию. За один боевой ход, если персонаж включает все свои силы и способности, то он может нанести исключительное количество повреждений, снося врага, иной раз способные пробить бетонные стены. Персонажи способны делать невероятные прыжки, броски и перекаты. Но несмотря на это они все те же люди.

В этом и состоит особенность игры: с одной стороны персонажи - лишь смертные, с другой - сверхлюди. И это надо использовать в игре. Окружите их ужасами из книг Говарда Ловкрафта, вязкой клаустрофобией космической станции, разваливающейся на части как в видеоигре «Dead Space», или разлагающимися телами на тибетской горе, где проснулись темные боги, подобно видеоигре «Cursed Mountain». И сразу разговор пойдет иначе, все их сверхспособности окажутся очень к месту, помогая выживать, а не учинять бесцельные разрушения.

Если в один игровой ход персонаж применил все свои силы, то в следующий враги выбьют из него зубы, сломают кости, и полностью изнасят броню. И персонаж умрет.

Тропа должна быть опасным, сложным, даже хардкорным местом! Чтобы в конце Полости пара батареек, патроны и яйцо ангела стали долгожданным ресурсом. Причем ужасы, мрак и уныние должны окружать персонажей всегда, во всех Слоях и их отражениях, Комнатах.

Почему люди так любят кошмары, триллеры, страшные истории? Стивен Кинг нередко задавался этим вопросом, вкладывая свое писательское мастерство в каждый новый роман. И каждая его книга всегда хорошо покупалась, подтверждая его звание короля ужасов. Сложно сказать, почему людей влекут страшилки: каждый находит в них что-то свое. Так и в Тропах: кому-то мрачный антураж

межпространственных кошмаров, кому-то зачистка подземелий, кому-то игра за что-то человеческое, но сверхъестественно сильное. Всем не угодишь, но работа ДМа - все замешать в механизме игры и сюжета, чтобы все это присутствовало.

Чаще всего, преодолевая страхи и опасности, хоть и в роли своего персонажа, игрок чувствует внутренний подъем, удовлетворение, эмоциональную наполненность. Это ненаучное описание такого понятия, как «самореализация». И особенность НРИ в том, что такую групповую самореализацию вы можете проводить просто играя.

Тропы же ещё и игра на выживание где-то между реальностей, когда смертоносная опасность за каждым углом. Потеря конечности - не беда, потеря души - это все. Но Странников сложно остановить. Ведь ступив на Тропы однажды, уйти с них не возможно до самого конца.

Шаг 4 - карта

Неотъемлемый элемент настоящей долгой вразумительной игры - это карты местностей, которые приносят чувство ясности игрокам, а для ДМа становятся главным вспомогательным инструментом ориентации в игровом пространстве. В фэнтези приключениях это карты баронств, стран, материков. В киберпанке и готической мистике - карта города, его районов и окрестностей. В любой видеоигре несладко живется без постоянного доступа к карте или ее уменьшенной версии.

Но как же быть, если театром действий становятся широкие просторы мультивселенной?

Важно понимать, что карта в НРИ такого рода приобретает еще более важное значение - ни в коем случае не игнорируйте ее, уделите хоть какое-то время на подготовку, даже если думаете, что рисовать не умеете. Даже если перед игроками будет лежать схематичная, даже абстрактная, карта, то это уже будет несомненным плюсом для игры.

Начиная работать над картой для Интегри: Тропы, не бойтесь мысли, что вам предстоит продумывать карты этого места во всех реальностях сразу. Хотя вам и надо учитывать место игры в различных реальностях, куда могут "вынырнуть" персонажи, но помните, что персонажи могут преодолевать лишь несколько километров от выхода в Слой, в зависимости от их базового уровня, как это будет описано чуть позже. Даже если персонажи повышают свой уровень, то ДМу легко доделать еще немного карту вместо того, чтобы продумывать все местности всего мира за раз.

Основных названий и знаменитых мест будет вполне достаточно. Вместо этого куда большее внимание следует уделить карте Троп.

Почему эта игра называется "Тропы": используя свои навыки, персонажи "прокладывают" их, а значит во время Волны (возмущения между реальностями) переходят в Девятиэтажку (не в самое ее начало, а на некий этаж, определяемый базовым уровнем персонажей). Прокладывание Тропы - это отдельное "подземелье", состоящее из Комнат (отражений миров), как это описано в командном Раю, наполненных своими загадками, монстрами, ловушками, и прочими возможными опасностями. Их продумывает полностью ДМ. И сразу наносит все повороты на межпространственную карту, создавая таким образом целый лабиринт из коридоров. Только вместо камер подземелья в стиле классических настольных игр будут выходы в определенные миры или Комнаты.

И карта эта всегда доступна для взора персонажей: считайте, что это они её и рисуют. Либо поручите её зарисовке одному из игроков.

Таким образом карта становится четким инструментом путешествия Странников. Если игроки хотят поселить другие земли или пройти другие приключения, то выходят за края созданной карты, открывая новые Тропы и повороты, новые Слои и проходы на новые этажи Девятиэтажки, ведущие в новые места уже посещенных Слоёв. К 10му базовому уровню получится целый атлас междумирья по которому игроки могут странствовать в любой момент, используя этажи Девятиэтажки.

Этажи Девятиэтажки носят особый вспомогательный характер. Не зря каждый новый базовый уровень персонажи получают новую лазейку на этажи. Дело в том, что просто так ходить-бродить по Тропам в поисках нужного места не выйдет. Каждый этаж определяет, в какое место вы можете попасть. Другими словами, выходя из одного Слоя, используя, например, первый этаж, вы сможете проложить Тропу в место, которое вы уже посетили, либо в место, которое очень схоже с тем, откуда вы пришли (при этом совсем не обязательно, что это одна точка в обоих мирах, но это на усмотрение Действующих). Повышая свой базовый уровень, вы можете, при выходе из Слоя в Девятиэтажку, продолжить прокладывать Тропу с любого доступного этажа. По желанию ДМа карта при этом может измениться или дополниться.

Итог сотворения Тропы

Тропы легче всего назвать мультивселенной, но на самом деле это один большой мир с разными оттенками, народами и культурами. Обычные люди не знают, что лежит за пределами их реальности, но совсем не обязательно, что персонажи при этом окажутся уникальными Странниками по Слоям (хотя все в руках ДМа). Между Слоев тоже кипит жизнь, есть свои организации, свои герои и свои злодеи. Одни хотят захватить души и Искры Жизни смертных, вторые грезят обладать Минотавром. Сложно сказать, кто из них на самом деле добрый или злой. Только игроки решают, кем именно станут их персонажи.

Но точно известно: на любое действие будет ответная реакция.

Инструменты ДМа

На следующих страницах вы сможете познакомиться с конкретными правилами по созданию игрового сюжета (игрового модуля), а также управления его прохождения игроками.

Создание модуля

Создавая игровой сюжет, который принято называть игровым модулем, или просто модулем, используйте следующие правила:

- ✓ Создайте центральное место действия, вокруг которого будет крутиться основной сюжет;
- ✓ Продумайте количество населения, законы, и систему местной самозащиты;
- ✓ Выберите, какой потусторонний правитель, управитель, или смотритель есть у этой местности (выбирайте из описаний ГЛАВЫ 11, или придумайте свои аналоги);
- ✓ Выберите три соседних Слоя, а также создайте места входа в них;
- ✓ Создайте три «подземелья» между мирами, это могут быть Полости, Комнаты или Параллель;
- ✓ Создайте 12 ключевых персонажей, и распределите их между выбранных Слоёв;
- ✓ Разбейте основной сюжет на 3 этапа, выбрав на каком сюжетном моменте начинается новый этап;
- ✓ Заложите в сюжет от 3 до 12 побочных заданий, которые будут напрямую связаны с местностью, подземельями, или основным сюжетом;
- ✓ Заложите то же количество «сокровищниц» на весь модуль, в которых может быть суммарно 12 **наименований** предметов или расходных материалов;
- ✓ Не ограничивайтесь определенными концовками, оставьте финал вашей истории на

волю случая;

- ✓ Не говорите, что у вашей истории есть финал или конец! Всегда лучше сказать, что на каком-то моменте историю игроков ожидает «сюжетный переход» к новой местности;
- ✓ Проведите игровых персонажей к новому центральному месту в сюжете, и повторите все условия создания модуля с самого начала. Таким образом вы плавно перейдете к новому модулю, не разрывая приключение персонажей и фантазию игроков.

Существует множество классификаций как модулей, так и средств их создания. В конце книги вы обнаружите примеры игровых модулей по данной игровой системе, а также «инструкции» по созданию приключения из имеющихся шаблонов. Описанные правила являются для ДМов лишь наставлением, но будьте осторожны, если решаете не следовать им! Все перечисленные пункты – выводы опыта вождения с десятилетним стажем.

Но ваше собственное творчество всегда важнее всего.

DATA DATE Система случайных заданий

Суть	Наименование
1) 8) увидеть происходящее	Организация, Визит /тайн.
2) офис жасос	меню сумерек, орг.
3) подкинуть чужие	Трибунал
4) выкрасть данные	Мистер
5) интриги Ордо	Земля
6) скоток на Монстра	Организация
7) ликвидировать цель	правящая Элита
8) Эпизодизм	нападки
9) убить цель VIP	банда
10) спасти VIP	Ордо
11) остановить секту	VIP
12) нарушить планы	потусторонняя Сущность
14) Силы	
Место встречи	поворот
15) 1) Палис	Монстры Сильнее
2) Коридор	интересы третьей стороны
16) 3) мощь	цель на самом деле - кто-то
4) Комиссия	вызов навыков
17) 5) паранорм	соц. вызов
6) Комм. мир	нужен проводник
18) 7) Внешний Слой	новые координаты
8) Внутренний Слой	редкий артефакт
19) 9) особые координаты	цель движется
10) Бездна	наименование подстав.
20) 11) астрал	встречает тайна РС
12) Мир Ид	назви. окончаний

для заматов

- Особенности
- | | | |
|-----------------------|---------------------|------------|
| 1) монстры нужен | 6) воров и следов. | 11) аним |
| 2) мон. в бр. нужен | 7) прототип чего-то | жасос |
| 3) нового тип монстра | 8) координ. особые | 12) особые |
| 4) призыв. кейс. сими | 9) версия | комната |
| 5) злая организация | 10) артефакт | |

Пункты Интеграции

У игроков всегда имеется множество ресурсов для того, чтобы справляться с ужасами Тропы, но что делать ДМу, который эти сложности создает? Главное понимать, что ДМ не создает сложности специально, чтобы погубить персонажей. Он не играет ПРОТИВ игроков, но играет ЗА сюжет и атмосферу. Обычно в НРИ такие ситуации контролируются ведущим напрямую и без ограничений, но в «Интегри: Тропы» у ДМа есть особый ресурс – пункты Интеграции. Только при помощи этих пунктов ДМ может воздействовать на игру и персонажей, поворачивая окружение таким образом, что ситуация становится опасной и динамичной.

Учтите, что если вы игнорируете правила пунктов Интеграции, то вас могут обвинить в нечестности или неискренности. Поэтому мы советуем вам отыгрывать пункты Интеграции особыми жетонами, кубиком, фишками, крышками – чем угодно для наглядности. Вы получаете пункты Интеграции в начале каждой игровой встречи: сделайте бросок d12

за каждого участвующего игрока. Результаты суммируйте. За каждые 5 результата получите пункт Интеграции.

Если вы тратите фишку, чтобы подкинуть игрокам неприятностей, то выдайте игрокам некий бонус: опыт, одну «галочку» в любой навык, или д12 тиров.

В остальном – просто трате пункты, и веселитесь, наблюдая за старанием игроков.

1 пункт расходуется на:

- чтобы команда (или ее часть) повстречала противника по их уровню;
- активацию Греха персонажа;
- активацию Тайны персонажа, и «внезапной» его встречи с персональным заданием, которое повлияет на всю команду;
- чтобы повлиять на погодные условия;
- чтобы обеспечить встречу персонажей с вашим особым продуманным НИП;
- чтобы активировать ментальное столкновение;
- чтобы активировать социальное столкновение;
- - чтобы активировать режим истории, когда персонаж должен рассказать историю из жизни персонажа от его лица (отличным моментом для этого может стать привал, долгий переход, или совместное дело со всей командой).

Столкновения

В «Интегри: Тропы» существует три типа столкновений – игровых событий, когда судьба персонажей зависит от их слаженности действий. **Самые простые столкновения – боевые**, когда несколько сторон сходятся в схватке за превосходство. Для игроков – это может быть понятным, но сложным для прохождения, ведь противники, описанные в ГЛАВЕ 12 действительно опасны. В этой же главе описано, как создавать эти столкновения.

Социальные столкновения – это особый тип действия игры, когда игрокам надо уговорить, склонить в свою сторону, или воздействовать на восприятие другого НИП. Вы можете решить, что парой бросков кубиков в этом месте игроки не обойдутся, и активировать социальное столкновение за 3 пункта Создания. В это случае отметьте на листке или просто в памяти, что у встречного персонажа есть три пирамиды отношений: личное, социальное и профессиональное. Обычно все пирамиды отношений в начале социального

столкновения начинаются с состояния «недоверчивый». Всего состояния бывают следующими: недоверчивый, сомнение, принятие. Участвуя в социальном столкновении, игроки от лица персонажей говорят с НИП, подкрепляя свои слова проверками социальных навыков. ДМ оценивает сказанное ими от лица встречного персонажа, смещая пирамиды отношений по часовой стрелке к состоянию «принятие» или наоборот, если игроки говорят совершенно несвязанные слова или противоречат друг другу. Полученный в проверке кубик Эффекта позволяет повернуть пирамиды отношений дважды. Для того, чтобы уговорить дружественных персонажей, сложность бросков равна 6, для нейтральных – 9, для агрессивных – 15, для злейших врагов – 21. Для более страшных противников переговоры могут быть и еще сложнее.

Социальные столкновения часто становятся настоящим испытанием для неподготовленных игроков, но осторожнее с оценкой их слов!

Столкновения навыков основаны исключительно на бросках навыка, когда перед игроками стоит определенная задача (найти путь к затерянному храму, распознать древние писания, выследить вход в Зияние), а решается она при помощи 12 бросков навыков с одной сложностью, определяемая по стандартным правилам сложности проверок. Количество успехов зависит от сложности выполняемого задания. 3 успеха – самое легкое (доступны 9 провалов), 6 – нормальное (6 провалов), 9 – сложное (только 3 провала). Если провальных проверок оказалось больше, чем доступно, то дело, выполняемое персонажами, неудачно: персонажи страдают от поражения, их повреждает, их замечают, либо они полностью теряются в своих выводах.

Столкновения призваны ускорить темп игры, добавив в неё динамики и интереса. Пользуйтесь возможностью вызывать столкновения, чтобы разбавить ситуацию за игровым столом, если чувствуете, что действие игры затянулось, и ей необходима встряска. Плюс к этому некоторые игроки участвуют в НРИ для того, чтобы специально проходить определенные типы столкновений. Некоторые игроки специально ищут неприятностей, чтобы устроить сражения. Такие игроки помечают количество убитых врагов или даже коллекционируют их головы в игре. Это не так плохо, в «Интегри: Тропы» можно играть таким образом, но нужно дать понять игрокам, что такая тяга к сражениям погубит их персонажей и команду. Если не понимают – скажите прямо.

Опыт

Как это уже описано в главе Искр Жизни и классов, каждый персонаж накапливает два вида опыта: базовый и профессиональный. В таблице базового уровня показано, сколько опыта вам необходимо, чтобы поднять базовый уровень, а перед описанием архетипов и классов написано, что для повышения профессионального уровня, вам необходимо развивать свои навыки. Система повышения профессиональных навыков и профессионального опыта написана там же, поэтому здесь мы лишь отметим, чтобы вы не забывали отмечать удачные проверки игроков на протяжении игры. Интуитивно запомнить их успехи не так сложно.

Весь полученный базовый и профессиональный опыт в конце игрового дня складывается вместе, образуя тренировочный опыт, при помощи которого можно развить уже имеющиеся ячейки тренировок, либо открыть соседние (но не по диагонали!) ячейки. Это тоже не сложно.

Но вопрос остается открытым по поводу базового опыта: как же его начислять? Для этого в «Интегри: Тропы» создана система ДОСТИЖЕНИЙ, выполняя которые игроки создают общий **«котел» очков опыта**, которые потом делятся между участвующими персонажами (округляется вниз). Каждое выполненное достижение добавляет в котёл опыта 10 пунктов. Достижения бывают командными (для всех) и классовыми (для представителей соответственного класса).

Просто следуйте описанию, создавая котёл опыта в конце каждой игровой встречи, а затем равноценно делите на всех, поощряя активность игроков.

Общеклассовые достижения

- 1) Поощрение отыгрыша: игровые поступки сочетаются с выбранными расами, классами, и заявленными ролями персонажей;
- 2) Исследование игровой вселенной: если за игровой день участники смогли узнать хотя бы три новых истины об игровом мире;
- 3) Открытие новых мест на карте: если на карту было нанесено хотя бы одно новое место, координаты или межпространственная точка;
- 4) Сложный бой или бой с боссом: персонажи прошли сражение, в котором чуть не погибли, хотя бы три персонажа лежало без сознания;
- 5) Задания: более одного выполненного задания за игровую встречу;

6) Долгожители: +10 базового опыта за каждые 3 часа игры свыше 4х часов реального времени;

7) Сыгранность команды: игроки справились с заданием, боем или иным столкновением без потерь и траты более трети ресурсов;

8) Успешность: +10 опыта за каждого игрока, который смог достичь всех классовых достижений своего персонажа;

9) Творчество: +10 опыта за любое творчество игроков (рисунки, истории, разработки, отчёты, отзывы);

10) Оппортунисты: на игре были успешно выполнены все типы столкновений;

11) «Вот это поворот!»: игроки смогли по-настоящему удивить ДМа нестандартностью решения некой задачи на игре;

12) Завершение важного сюжетного этапа.

- 1) Классовые достижения для каждого класса свои. Касательно заранее приготовленных персонажей достижения написаны далее, но в полной книге правил вы найдете намного больше классов и возможностей развития персонажа.

Классовые достижения

Для каждого класса свои:

Архивист	Ритуалист: было проведено минимум три ритуала
	Связывание: была трижды использована классовая сила, связывающая противника
	Знание: было совершено более трёх успешных бросков знания
Каллиграф	Рунный мастер: трижды руны были вложены в оружие.
	Комбо-мастер: было совершено не менее 3х комбо
	Мастер-тактик: были использованы все виды стихийных классовых ударов для получения тактического превосходства
Книжник	Интуитивное колдовство: минимум трижды были использованы мистические навыки для улучшения

	заклинаний с доски тренировок
	Колдун: были трижды использованы заклинания с доски тренировок
	Контроллер: трижды классовые силы были использованы для получения тактического преимущества
Архитектор	Скульптор: была использована классовая сила по созиданию предметов
	Укрытия: трижды были созданы укрытия для товарищей через классовую силу
	Мистик: трижды были модифицированы заклинания с доски тренировок при помощи мистических навыков
	Превозмогание: персонаж трижды получил удары, после которых оказался в состоянии потери половины хитов, и остался после этого в сознании
Латник	Связки: трижды была использована Нитевая сила в боевой ситуации
	Ближний бой: сражался с тремя разными противниками равной с персонажем силы в ближнем бою и победил
	Расколдовка: персонаж использовал все свои силы, способности, потратил все пункты Вдохновения и их альтернативу
Маг	Знания: были найдены новые магические знания.
	Колдун: трижды использовались заклинания с доски тренировок
	Дистанционный бой: персонаж стрелял в трёх разных противников равных ему силой и

	победил
	Эвейдер: ни разу не побывал в ближнем бою
	Энергист: трижды были использованы энергетические атаки
Сплэйсер	Сечение: трижды была использована классовая сила.
	Поедание: съесть умирающего.
	Обращения: трижды тело персонажа приобретало черты животного и возвращалось в исходное состояние
Ткач	Лечение: трижды персонаж лечил товарищей
	Контроль: способности персонажа трижды использовались для преимущества
	Сшивание: была использована классовая сила по сшиванию объектов

Полководец: команды, тактика, опека команды.
Бессмертный: стойкость, боевой опыт, самоистязание.

Иерофант

Инфузии: трижды усилить товарища (не его вещи) какими-либо способностями.

Модификации: трижды укрепить, усилить или как-то еще модифицировать предметы союзника.

Новые знания: узнать то, что персонаж раньше не знал.

Следопыт

Бой: персонаж нанес успешные удары минимум по трем противникам.

Выживание: персонаж трижды применил навыки и/или способности, чтобы перемещаться по Тропе и/или искать припасы.

Чтение следов: персонаж отслеживал кого-то по его следам.

Погонщик: кнут, защита, лидерство.
Прорицатель: хрустальный шар, магия, знания миров.

Чистильщик: 1 удар = 1 труп, боевой опыт, охота на нечисть.

Паладин: защита, боевой опыт, лечебные навыки или поддержка.

Ведьмак: знаки, зелья, бой.

Хром: расколдовка, бой, борьба с нечистью.

Архонт: политика, лидерство, опека.

Ганмейдж: стрельба Нитями, контроль, служение.

Ассасин: убийства, скрытность, лицедейство.

Громила: не пасть, защита, бандитизм.

Трикстер: маневры, скрытность, тактика.

Анигилятор:

Мастер:

Возвышение:

Девятиэтажка

Центральной темой в игре «Интегри: Тропы», как уже это было не раз сказано, является мистические путешествия сквозь пространства, названные Слоями. Но также часто в тексте мелькает такое название, как Девятиэтажка. Из частых описаний этого места становится ясно, что это что-то вроде «перекрестка миров», место, которое незримой иглой пронзает все Слои, являясь их началом и концом. Это то, что знают игроки. Но настало время вам, как ДМу узнать о Девятиэтажке кое-что особенное.

Некоторым Мастерам и игрокам не нравится сам концепт Девятиэтажки, как современного строения, которое чаще встречается в странах СНГ. У некоторых просто не укладывается в голове, что такое место – точка сведения граней миров. Но в этом кроется ошибка восприятия самой основы данной игры.

Девятиэтажка сама выбирает свой облик, изменяясь от века к веку, поэтому, как это еще будет описано в ГЛАВЕ 11, в средние века ее называли Хрустальным Замком или Стеклоанной Башней. Миры же – это НЕ параллельные миры, а именно Слои, различные лишь материальным пространством.

Девятиэтажка – это оживленное самими же Слоями пространство, у которого нет стремлений, желаний или собственного разума. Она подобна механизму, который состоит из деталей-миров. Жизнь в Слоях дает возможность Девятиэтажке существовать. Состоя из коридоров-проходов (из Троп) в свои составные части, миры, это место

снабжено естественной защитой от вторженцев. Защитой от тех, кто решит проникнуть глубже на Тропы, например в Бездну, которая сама собой является чем-то вроде генератора для двигателя существования миров, и, одновременно, их «мусоркой».

Но Странники – это тоже естественное явление жизни Слоёв. Когда-то Странниками были расы, прибывшие из-за грани Цепи миров: Искры, Хаос, кинты, дирры, Энтропия...

Множество существ, которые людям легче назвать богами или магией, чем понять (хотя некоторые Ордены, описанные в ГЛАВЕ 11 и пытаются этим заниматься). Именно эти первые Странники оставили когда-то Комнаты и их обитателей в Девятиэтажке. А некоторые даже зародили жизнь в Слоях.

Сами части этой межпространственной машины были сотканы при помощи Минотавра – легендарной эссенции, которая чаще всего предстает в преданиях в виде вытянутого остроконечного кристалла. Многие современные Странники мечтают обладать Минотавром, ведь он дает возможность не только повелевать материей, но и созидать её.

Минотавр может создать новые миры, но даже коснуться его означает протянуть руку сквозь все миры в Бездну. Теоретически это возможно, но уже тысячелетие Семейство, клан самых могущественных Странников, пытается сделать это, разжигая войны, проводя чудовищные ритуалы. Но в итоге лишь пару раз увидев заветную цель. Иногда Минотавр может случайно связаться с Нитями Искры живых существ, и тогда такие существа способны почувствовать Минотавра, или даже получить кроху его знаний. Некоторые Ордены даже стараются специально выращивать таких Гало, которые были бы рождены для того, чтобы чувствовать Минотавра. Но попытки эти пока что не принесли больших результатов. И, сгибая пространство, Минотавр продолжает странствовать по Слоям, продолжая созидать там, где это необходимо, порождая о себе все новые легенды и придания.

После того, как Семейство открыло дорогу к Девятиэтажке, некое подсознание этой межпространственной машины изменило правила игры, не усилив оборону своего центрального пространства, а специально приведя к себе целые толпы Странников, начиная испытывать их, отсекая от их родного дома, погружая в пучину страха и затаившихся монстров. Нужно ли говорить, что это стало лучшей защитой. Немногие Странники

выдерживают это бесконечное путешествие в бегстве от смерти. Оказавшись уже не по своей воли в бесконечных коридорах места, с первого взгляда непонятного, многие сошли с ума.

Вместо того, чтобы запереть вторженцев в Комнатах, повлияв на течение жизни в Слоях, затронув детали механизма, Девятиэтажка запутала их на Тропах, приобретя ту форму, которая была бы удобна для игры с их разумом.

Путешествия по Девятиэтажке

За век активного исследования перекрестка миров, Странники узнали множество простых и одновременно гениальных законов этого места. Раз уж им предстоит теперь бывать здесь чаще, чем их предкам, то нужно знать опасности, с которыми можно встретиться. Но еще важнее знать, как умело от этих опасностей по Тропам перемещаться.

Основные особенности Девятиэтажки:

- ❖ На вид Девятиэтажка – это самый обычный панельный дом, причем для представителя любого Слоя, даже Внутреннего, где о таких постройках даже не слышали;
- ❖ Скорее всего так произошло из-за событий Внешнего Слоя, а подсознание межпространственной машины сделало своеобразный слепок с мира, где пространство стабильно, как раньше это место было Башней или Замком – громоздкой, но величавой и непоколебимой постройкой;
- ❖ Зайдя внутрь, двери уже не откроются, и теперь есть путь только по этажам;
- ❖ Подниматься по лестнице не выйдет – она обрушена, и любые попытки забраться по осколкам будут равны забраться на гору типа Эвереста без страховки;
- ❖ Можно подниматься в лифте, который прибывает на случайный этаж через случайное количество времени (следует кидать кубик d10 и лишь на 10ку персонажи прибывают туда, куда им надо; время прибытия решает ДМ);
- ❖ Можно подниматься по шахте лифта, выйти в которую легко, протиснувшись между стеной и кабиной лифта, но каждый новый этаж вызывает поочередно три разных типа столкновения: 1-3 этажи с малой сложностью, 4-6 со средней, 7-9 с большо1, но это единственный путь самостоятельно прибыть на тот этаж, куда вам надо.

Как уже было описано в базовом уровне, каждый новый базовый уровень позволяет игрокам использовать новый этаж для прокладывания Тропы.

Что это значит? Тут есть важный момент, о котором следует сказать предельно чётко:

- Решив, что им нужно найти соседний Слой, персонажи могут отправиться из своего командного Рая по Тропам, как это описано ранее, но происходит это в пределах ОДНОГО ЭТАЖА;
- Если они хотят зайти в тот же Слой, в котором и были, но в другой его точке, то им нужно отправиться по ЭТАЖАМ;
- Место нового выхода в том же Слое выбирает ДМ в зависимости от того, на какой этаж зашли персонажи: это может быть использовано для того, чтобы зайти с другого конца приключения, либо вообще выйти в совершенно другую местность;
- Только ДМ решает, какие миры находятся рядом друг с другом, и как они будут друг за другом следовать на пути персонажей, однако игроки могут купить или найти координаты в совершенно новое место, найдя туда Тропу, и ДМ должен понимать, что туда должен вести какой-то путь, и если игроки этого очень хотят, то противостоять им ни в коем случае нельзя;
- У игроков должна быть возможность найти путь от Рая к лифту, иначе они будут заперты на одном этаже;
- Попав на новый этаж положение Слоёв на карте не меняется, но меняется выход в них, причем персонажи сами могут использовать этажи, куда могут пройти, для того, чтобы найти искомое место в других Слоях;
- Для самостоятельного исследования Троп, персонажи могут использовать только те этажи, которые этажи, которые позволены им их базовым уровнем;
- В остальных Слоях персонажи могут находить лишь Комнаты, т.е. буквально подземелья с монстрами, но не могут использовать особенность этажа для прокладывания Тропы;
- Установить вход в командный Рай на новом этаже, куда попали персонажи, можно при помощи правил прокладывания тропы, как это описано в параграфе командного Рая.

Соответственно важно знать, что же за свойства у каждого этажа Девятиэтажки. Вместо того, чтобы расписывать четкие градации и черты, ограничимся наставительными пунктами, которые должен определить каждый ДМ для себя, создавая собственный облик Девятиэтажки.

- ✓ 1й этаж – схожесть: персонажи прибывают к месту, где уже бывали, но с большой неточностью;
- ✓ 2й этаж – неудача: персонажи прибывают в место, где они потерпели поражение, либо где происходит конфликт, непосредственно связанный с их нынешней деятельностью;
- ✓ 3й этаж – дружба: персонажи прибывают к своему союзнику, либо к месту, где сейчас находится тот, кто хорошо к ним относится;
- ✓ 4й этаж – любовь: персонажи прибывают к любимому месту, объекту или предмету;
- ✓ 5й этаж – успех: персонажи прибывают к месту, которое является подсказкой к их нынешней деятельности;
- ✓ 6й этаж – неуверенность: персонажи прибывают в абсолютно случайное место, что хорошо работает, если они хотят скрыться от кого-то;
- ✓ 7й этаж – удача: персонажи прибывают к своей мечте, но не прямо к ней, а в соответствующую местность;
- ✓ 8й этаж – достижение: персонажи прибывают к месту, которое окажется для них испытанием;
- ✓ 9й этаж – судьба: персонажи прибывают туда, куда им надо.

Главным наставлением в создании межпространственного путешествия является совет для ДМа: в игре никогда не должно быть легких моментов! Игроки должны строить планы для путешествия, решать, как и куда им пройти. Возможно, им будет выгодно проложить Тропу через несколько этажей. Возможно сделать это нужно будет стремительно, а может и нет. Но тоскливое окружение и сложность перемещения – это ваши главные помощники!

Элдеры

Элдерами (Elders, Старцы) называют особых худощавых гуманоидов, которые часто встречаются Странникам в момент прокладывания Троп. Эти существа не агрессивны и исчезают, если атаковать их. Элдеры считаются коренными жителями Девятиэтажки, но на самом деле, чего многие не знают, они являются местными зрителями. Элдеры следят за функционированием Комнат, за Аномалиями, за паранормальными существами, за особыми Странниками, которые рвутся сквозь миры.

У Элдеров нет собственного родного мира, но есть родная Комната, наполненная множеством жилых пространств, где существует вся эта раса.

Комната, похожий больше на город.

Элдеры не выходят в Слои, а проявляют свои копии (при помощи ячейки Проекция) в Аномалии и Полости, которые порой сводят миры и Девятиэтажку к очень тонкой грани и Параллели. Элдеры прекрасно понимают, что из-за таких Аномалий существа с Тропы могут проникать в Слои, и наоборот. А это не дело. Поэтому Элдеры являются к различным Странникам, к местным «истинным» властям в лице представителей межпространственного Трибунала.

Элдеры не говорят на каком-то конкретном языке, но могут использовать телепатию, разговаривая прямо в сознании Странника.

Используйте Элдеров как ваших собственных посланников к игрокам, особенно когда они зайдут в тупик, или начнут делать вещи совершенно нерациональные вещи.

Конструкты

Еще одни необычные обитатели Девятиэтажки – это Конструкты, которых можно сравнить с ожившими каменными гротескными статуями, состоящие из кусков камня, которым предали форму гуманоида. Конструкты бывают разной формы и размеров, могут состоять из нескольких частей, а могут быть вообще похожими на механизмы. Они покрыты символами, рунами и желобками, по которыми струятся энергетические Нити, которые расходятся прямо из их светящихся сердцевин. Из Сердца Камня.

Частично Конструкты уже были описаны в главе Искры Жизни, но здесь следует заметить, что Конструкты, по идее, не могут обладать собственным мышлением и сознанием, но различные события на Тропах, например эксперименты Гало, могут привести к появлению Конструктов, которые будут не только мыслить, но и чувствовать, как люди.

Нужно понимать, что Конструкты – это творение тех же сил, что породили Искры Жизни (некоторые называют их Порядком в противовес силе Хаоса, которые охватывают Девятиэтажку, порождая Полости). Являясь частью триединства противостояния, Конструкты одинаково агрессивно относятся как к силам Хаоса, так и к обычным живым существам, которые носят в себе Искры Жизни. Персонажей – в том числе.

Используйте Комнаты Конструктов, чтобы создать таинственные и древние подземелья из стали и камня, наполненные Нитевыми предметами, странными устройствами и загадками.

Энтропия

То, что таилось в самых глубинах Девятиэтажки, даже самой Бездны с самого момента зарождения миров. Сила, противоположная Искрам Жизни. Энтропия – это энергия смерти, разложения и разрушения. Это противовес созиданию Минотавра. Где-то в глубинах Бездны существует соответствующая эссенция, которая порождает энергию энтропии, расползающуюся во все Слои и Комнаты.

В отличие от человеческого понимания понятия энтропии, на Тропах слуги Энтропии – это вполне реальные существа, которые придают смерти все, чего коснутся. При этом они очень любят находить себе последователей среди материального мира, среди людей, наделяя их своими невероятными силами разрушения, побуждая уничтожать и убивать вновь и вновь.

Энтропия порождает не просто искажения, как Хаос, она создает свои сущности во многих мирах, аватары, направляя свои щупальца смерти к живым. Тёмные боги, культы смерти, призыв нечистых сил – всем этим нередко управляет некий сильнейший дух, поселившийся на местности, собирающий свою кровавую дань.

Тот, кто поддастся действию сил Энтропии, потеряв от сил её слуг весь запас пунктов Психики, получает особое отклонение «Слуга Энтропии». За 3 пункта Резонанса персонаж может взрываться этой энергией, призывая ту силу, которая решила его рассудка.

Хаос

В отличие от обычного для человека понятия, силы Хаоса на Тропах – это произвольно распространяющаяся сила, у которой нет вектора действия. Хаос просто поглощает то, чего коснётся. Он съедает Искру Жизни, оставляя в живом существе Искру Хаоса, вызывая мутации, искажения, заменяя все чувства на злобу и ненависть.

Хаос прибыл из-за грани Цепи миров, преследуя первых Странников, пожирая и пожирая. Ничто не может противостоять Хаосу. Пока что он ползает по Комнатам Девятиэтажки, создавая Полости и Миры Тьмы, но когда-нибудь он доберется до источников тайных сил, и тогда вся Девятиэтажка падет под натиском Хаоса. А уж что будет, если Хаос захватит Минотавр.

У Хаоса множество слуг, которые являются его частью. Можно сравнить с тем, что одна огромная Искра выбивает жизнь из существа, посадив в него

свой росток. Под этим роком пали даже древние кинты – прекрасная раса ангелоподобных существ, которые теперь стали ничем кроме жутких монстров, названных ангелами хаоса.

Если персонаж находится близко к месту выхода силы Хаоса, и при этом не мертв, то кидает шок тела каждый час, чтобы не получить мутацию по выбору ДМа. Если персонаж решит нырнуть в Источник Хаоса, т.е. прямо в его нутро, то кидает каждый раунд, пока Хаос его не поглотит, либо пока не решит выплюнуть в иной Слой, куда может дотянуться.

Все это решается ДМом.

Как играть в такой стилистике

Так получается, что в мировой культуре жанр фэнтези воспринимается людьми очень просто и доступно: статистика показывает, что приключения эльфов понять намного легче, чем представить себе космические миры, жизнь в ногу с паровыми технологиями, или загробную жизнь. В этом плане «Тропы» могут стать настоящим испытанием для некоторых игроков. В процессе тестирования игры, мы не редко сталкивались со сложностью восприятия этого необычного сеттинга, начиная от непонимания «почему Девятиэтажка», до настоящей фрустрации от необычности находимых предметов. Следует понимать, что мы сделали «Тропы» таким образом, чтобы это было все то же фэнтези, но на грани с фантастикой. Вся мистика, происходящая в тематике перемещении между миров – штука относительная. Для Странников призраки, Нити, искажение реальности – это, безусловно, по-настоящему страшные вещи, но вполне объяснимые. Сами Странники – это духовные контуры, которые способны «собирать» свои тела из материи того мира, куда переместились. Именно это позволяет им принимать вид, подходящий для каждого мира. Многие из Странников уже когда-то умирали, а с кем-то из них контактировали те же духи, демоны или сама Тропа. При всем этом игровой процесс предполагает бесконечное странствие персонажей, переходящей из миров в Параллель, и обратно, находя новые локации, новых монстров, новые предметы, новых друзей, и (чаще врагов).

Порой персонажам надо будет возвращаться в уже разведанные места, выполнять задания встречаемых персонажей (вроде правителей полисов между миров, магических орденов, плутов или Трибунала). Обычно людям нравится идея поиграть в роли столь необычных героев, как Странники

между мирами, но на деле игрокам сложно представить себе, чем заняться в таком необычном антураже. Ответ на это очень прост: путешествуйте, вы же Странники! Главное, что представляет перед вами ДМ – сама Тропа. Многие тестеры сказали, что им хотелось бы вести игры по «Тропам», но так, как им самим кажется верным в плане сеттинга. Поэтому для ДМов мы сделали лишь советы для структурирования игры, которые вы сможете найти в памятке Мастера.

ДМа призывается создать собственную версию Тропы, собственных монстров, историю междумирья, основываясь на тех «базовых» принципах, предлагаемых в описаниях. Таким образом игра не станет, возможно красивой, но нелогичной психоделичной историей про сны, смерть или паранормальные события.

Чтобы игра не наскучила, необходимо соблюдать определенную логику, поддерживая авантурную часть игры, хотя вы абсолютно не ограничены экспериментировать с правилами, изменяя их так, как вам кажется правильным. Помните главное правило: получайте удовольствие!

Тропы

Стилистика мира Троп – это невероятные, мрачные и леденящие душу истории о потусторонних мирах. В иных играх вам предлагается узнать о них, находясь в родном измерении, побыть в роли исследователей, детективов или экстрасенсов. На Тропах же вы станете частью этих паранормальных явлений, сохранив самобытность и человечность ваших персонажей. Это не героическое фэнтези, где вы можете уничтожать монстров пачками, и не городской хоррор, хотя, безусловно, и триллер, и исследования, и боевик в Тропах присутствуют.

Тропы – это игра про путешествия за гранью обычного мира, возможность заглянуть во множество отражений нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд ДМа через призму жизни в его фантазии. Таким образом, все игроки отправляют свои альтер-эго в странствие по изучению мира каждого участника. В нашей игре – это главная причина действовать дальше, подразумевая истинное совместное творчество. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые Комнаты, изучая Цепь, погружаясь в стиль мистических приключений.

Чем же является Тропа в своей основе?

Тропа появилась миллионы, а может и миллиарды лет назад. Даже когда Первые Странники постигли различные измерения, шагнув за грань родных миров впервые, Тропа уже ждала их. Причем практически в том виде, какой мы ее знаем сейчас. Во все времена внешнее пространство Тропы выглядела как многоэтажное строение: как пирамида, башня, или девятиэтажный панельный дом. Суть же одинаковая во все времена: внутри строение намного больше, чем снаружи. «Намного» - это бескрайнее количество переходов между мирами, площадки, где стены оживают непроходимыми зарослями или давно заброшенными руинами, а Комнаты могут быть как небольшими отражениями миров, так и целыми мирами (дверь ведет в один из уголков мира).

Миллионы лет назад, когда не было нашей вселенной, существовали Первые Странники – древние расы, которые первыми познали секреты иных миров. Среди них были конструкты, кинты, дирры, Искры Жизни, возможно иные народы – все они существовали вне понятия материи. И был Хаос. Хаос разрушил все то, что было у Первых Странников, и им пришлось переместиться в совершенно в новую цепь реальности, закрыв за собой все переходы. Кто куда, а Искры, оказавшись во вселенной, вызвали Большой взрыв, став частью нашей будущей жизни. Любой человек в любом мире несет в себе Искру, небольшое существо, которое является древним кусочком первых народов. Всегда были Искры, всегда были Странники, всегда была Тропа. И еще три тысячи лет назад Семейство вторглось в дальние уровни Тропы, раскрыв усыпальницу Искр, поглотив их силу, и с тех пор повелевая Параллелями.

ПОТУСТОРОННИЙ МИР

И МАГИЯ НИТЕЙ

Каждый игровой персонаж имеет стат Нити, который описывает его шестое чувство и возможности взаимодействия с окружающими энергиями. Теория магии в «Интегри: Тропы» основывается на факте о том, что Нити находятся вокруг всего сущего, а мир призраков, Астрал, полностью состоит из них. Нити – это энергия в чистом виде. Обычные люди лишь слабо могут ощущать ее. Но чем больше «пробудилась» душа (Искра) человека, тем чувствительнее к Нитям человек становится.

Отыграть магические способности персонажа можно несколькими способами. Мистические

навыки позволят вам взаимодействовать с Нитями самым разным способом, и даже МЕНЯТЬ базовые эффекты сил с ключевым словом «Нитевая». Но если у вас нет хотя бы 1 в таком навыке, то вы не можете использовать его. Второй способ - тренировки. В тренировках есть множество заклинаний разных стихий. Приобретая тренировку в заклинании, персонаж учится использовать его в любой момент, пока ресурсы позволяют делать это. Впрочем, обо всем по очереди.

Множество способностей расы, Искры, и класса имеют ключевое слово «Нитевая» в скобках после названия силы. Решив применить Нитевую силу, вы можете моментально улучшить его при помощи мистических навыков. Каждый мистический навык может сделать что-то своё. Вы делаете это абсолютно нарративно, т.е. Действующие отталкиваются от описания навыка, проявляя воображение. Каждое применение мистического навыка – это действие характера, которое требует своей платы в * и #. Сначала вы заявляете, что собираетесь творить с заклинанием, обозначая те навыки, которые сейчас будете кидать, а потом уже делаете все проверки поэтапно.

На каждое заклинание нельзя кидать один и тот же мистический навык подряд! Однако можно применить один навык, потом второй, а затем первым улучшить эффект второго.

Приобретая специализацию в мистическом навыке, вы можете превратить некую комбинацию навыков и силы в постоянное новое заклинание: все действия (*) и Вдохновение (#), которое должны были быть заплачены за заклинание, делятся пополам и отнимаются сразу за применение, но не менее 3* и 3#. При этом делается лишь один бросок за место всех бросков в комбинации. Соответственно результат броска высчитывается по этому броску, касательно всех заявленных эффектов. Если в комбинации навыков для изменения изначальной силы все используемые навыки кидаются по разу, то вы можете использовать эту комбинацию как специализацию для любого из этих навыков. Но если, например, навык Энергии вы применяете в комбинации дважды, а остальные навыки – по разу, то заклинание должно стать специализацией к навыку Энергии.

Если вы применяете силу с доски тренировок, то просто заплатите отмеченную стоимость и следуйте описанию силы.

Нити и техника

Нити. Так названы еще первым Странниками вид энергии, который опутывает всё вокруг. Все сущее, материя, покрыто Нитями. Нити скрепляют всё живое. Нити проходят через всё вокруг и всё подчинено закону Нитей. Нити связаны с каждым живым существом через их три духовных центра: в мозгу, в сердце, и в животе - это три составляющих души каждого живого существа. Есть возможность развить чувства, позволяющие вить Нити при помощи одного из духовных центров, но для этого за раннюю жизнь существа должны сложиться предпосылки для этого. Отправной точкой для полного развития потенциала для человека считается идеальным 16 лет.

Светлый Хаос – солнце, ожоги, излучение

Тёмный Хаос – призыв потусторонних сил

Серебряный Шторм – вода, холод, лёд

Синий Шторм - молнии, электричество

Серый Покой – земля, камень, устойчивость

Призрачный Покой – космос, пустота, вакуум

Кипящий Поток – огонь, пламя

Незримый Поток – псионика, сила мысли

Все 8 основных Нитей старается постоянно разрезать 9я, запретная Нить. Это Мёртвые Нити, некромантия. Энтропия.

Только для обычных людей Странники делают «магию». Для знатоков известно, что при помощи своих инструментов волшебства (Нитевых проводников), Странники умеют вить Нити, придавая им самую разнообразную форму. Изменённая Нить плохо влияет на другие обычные Нити. Иногда даже разъедает их, превращая в осколки. Выражается в движении атомов. Это движение буквально расшатывает механизмы, быстро изнашивает их. Искусственные Нити разрушают технологии, выпивают саму жизнь из окружения, и, самое важное, вытягивают тепловую энергию. Все три эффекта от волшебства могут стать смертельными для безобидных окружающих. Когда Нитевая сила срабатывает в соседней клетке с механическими предметами, сделайте бросок крепкости: возьмите столько шестигранных кубиков (дб), сколько ячеек веса предмета. Сложность 6+ранг силы. На провал предмет портится. Если получился кубик неудачи, то предмет взрывается как оборонительная граната.

Полость

Полость – это своеобразное «подпространство», которое создается Ангелами Хаоса как место их обитания. Что-то вроде Приюта для сил Хаоса. Полости появляются рядом с любыми

мирами, словно паразиты, создавая место входа в реальность, через которую Ангел Хаоса может постепенно проникать в мир людей, приобретая совершенно гротескные формы. Обычно Полость выглядит как психоделичное отражение того места, к которому она «прикрепилась». Каждые д12 дней ангел хаоса выходит на охоту за Искрами, похищая людей, о которых тут же забывают все его бывшие друзья и семья. Это происходит из-за того, что человек буквально вырван из мира, не остается даже духовного "слепок". Поедая Искру, ангел хаоса становится сильнее: +30 опыта за слабую душу, +60 за среднюю, +90 за опытного, +120 за профессионала (оценивается ДМом). После этого ангел хаоса может разделить весь свой опыт пополам, чтобы создать своего потомка. Уровни монстров развиваются прямо как у героев. У ангела хаоса не может быть более трех потомков.

В Полости должно быть заложено три искажения отражения мира: измененная гравитация, «живые» улицы города, ожившие мутировавшие тела съеденных людей и т.п. В логове Ангела Хаоса, после его убийства, можно найти д12 яиц ангела (сокровища будут описаны позже). Ангел Хаоса сам по себе является отличной идеей для приключения: можно расследовать таинственные похищения в целой серии миров, а можно искать таинственного монстра, который похищает людей, можно даже играть целенаправленно в охотников на Ангелов. Найти вход в Полость не так-то и просто: требуется пройти по следам жертв, применить мистические навыки, чтобы проявить следы Ангела. Возможно даже череда столкновений разных типов! При этом Полость - жестокое и даже жуткое место, подземелье из крови, криков и ужаса. Чтобы самому не сойти там с ума, у команды должен иметься пустотный мрамор, который защищает от давления окружающих сил. Активировав мрамор, он действует 12 минут. Иначе каждые 12 минут надо делать проверки шока духа со средней сложностью (9), чтобы не получить повреждения психике на разницу между сложностью и провальным броском. Но даже так Ангел Хаоса - это могущественные и мощные существа, которые легко могут стать идеальным последним "боссом" приключения.

Астрал

В Астрале скрываются духи умерших, не ушедших в Бездну (или туда, куда им положено уйти), но и не ставшие Застрявшими (вернувшимися с ТОГО света), так и оставшиеся узниками того места,

где родились или умерли. Астрал – это опасное место, наполненное бродячими призраками, сошедшими с ума, чья Искра еще существует, но уже настолько угасла, что они не могут принять даже устойчивую форму. Поэтому призраки могут нападать на живых и на других призраков, пытаясь сожрать их Искру. Некоторые призраки находят в себе силы и возможности проявляться в материальном пространстве, чтобы убивать оболочки смертных (их тела), насильственно погружая в Астрал, и съедая их там, обрекая на страдания до тех пор, пока призрак, вместе с ними, не будет уничтожен.

Находя место выхода в материальный мир, призрак превращает его в своё гнездо, протягивая по нему свои Нити каждые д12 дней и каждый день в 3 часа после полуночи. В этот момент призрак может проявлять свою силу до 3х раз. Когда место полностью оказывается под его контролем, он может проявлять себя в физическом мире. Призрак обретает над местом контроль после того, как 12 раз протягивает свои Нити по месту. Дальность его власти зависит самого места. Обычно призрак занимает помещения до тех пор, пока не запутается в запертых дверях. Если дверей нет, призрак продолжит развивать своё гнездо до бесконечности.

Персонаж может заглянуть в Астрал, проведя проверку Астрального Чувства (Нити + Чутье). Эта проверка идентична обычному Восприятию, но не специальные бонусы на него не действуют. ДМ определяет что именно смог разглядеть персонаж, в зависимости от выброшенного уровня сложности. Однако чтобы шагнуть в Астрал, необходим ритуал ранга I, т.е. 12 минут подготовки и материалы, стоимостью 5 тиров (местные универсальные деньги), или особый предмет - астральный якорь. Персонаж погружается в транс, во время которого его Искра отправляется в путешествие по Астралу. Начиная с этого момента ДМ описывает действие Искры, которая перемещается в искаженном отражении реальности, учитывая интересы игрока. Таким образом можно вторгаться во владения призраков, искать нужных духов, и поддерживать контакты с жителями этого измерения. Чтобы управлять действиями Искры, игрок использует броски шока. Это отражает двойственную натуру Искры Жизни персонажа: все же это инородное существо, симбиот, который «оживляет» человека, его небольшой внутренний движок между миров.

В Астрале не работают привычные законы физики, но действует логика мира. У каждого мира свое астральное отражение. Скорость движения в

Астрале – скорость мысли. Призраки устанавливают свои правила на собственных астральных владениях, отталкиваясь от логики мира. В Астрале есть коренные жители – духи городов и мира природы. И вообще, всячески советуется использовать Астрал для завязок, сбора улик и общения с потусторонними сущностями, которые всегда были рядом с людьми, но никогда не заглядывали в их измерение.

Астрал - это хорошая идея для сюжетных поворотов и отличная деталь для потусторонних расследований. Дома с призраками, экзорцизм, отраженные страдания давно погибших людей и Странников - все это в самый раз для сюжетов Тропы.

Ид: мир идей

Человек удивляет своей способностью к адаптации, к познанию нового, с склонностью к изобретениям. Технологии, научные достижения, развитие коммуникаций – все это позволяет людям связываться друг с другом с большой скоростью, выстраивая свое общество вокруг определенных законов межличностного поведения. Жители Тропы – не хуже. В конце концов жизнь на Тропе отличается от жизни бионтов лишь формой, но суть общества: неравенство, притеснения, этническая агрессия – все это одинаково в любом уголке любых миров. Но вот из-за различия в форме существования, Странникам приходится находить иные формы связи и взаимодействия. И, поскольку Странники способны пользоваться Нитями, были изобретены возможности влияния на Ид, Мир Идей.

Как и Астрал, Ид сосуществует с каждым отдельно взятым миром. Это общее бессознательное, невидимый уровень реальности, где существуют слепки мыслей всех людей мира. Используя свои мистические навыки и специальные предметы, Странники могут использовать Ид, словно человек использует интернет. При этом каждый человек – это «сайт», сообщество – «портал», общество – «домен». Используя свои навыки, вы можете доставать информацию, «вживлять» мысли в головы людей, погружаться в сознание спящих, чтобы модифицировать их память Нитями, которые принято называть Краской. Более подробно об этом описано в основной книге правил.



Мир Идей Промы, Иг
общее бессознательное / ноосфера

8 Искры бытия способные чувство-
9 вать друг друга, улавливая "вита-
лющие" в пространстве личности на-
10 дого мира, идеи и мысли. Долгие
несколько лет то Искры бытия
11 то же продолжают, они способны
улавливать идеи, т.е. ^{идеи} в "воздухе".
Странники все могут "подмечать"
12 Этому поле, скрывающая информация
всего со сложившихся уровней, выходя-
щих, меняя, вливая на поведение и
мысли людей. Настроившись на
13 мозг и Искру определённого человека
можно всего тогда тот стит, проявляется
в "автономном" режиме.

16 Возле Иг - это идеальнейший способ
17 выявлять на дисках и добывать
информацию. Странники используют
всё это как инструмент. Взяв всего-то
18 рожденья - это известна "формация"
19 - подвешенная с сильными биополями
субстанций (Пурпорт + начало)

20 Показатель = Промысловый
Показатель = Полюс

Промысловый = Братства Искры = Сердце
Искра?
Сестры?

Augmented Reality

8 3 степени широты пространства
и взаимодействия
9 (реальность прямого взаимодей-
ствия, прочими, физи-
ческие разорваны)
10 реальность по среднестатистическому воздействию
11 (влия; Астры / материя, возможность
замыслить в "исходном" мире,
12 возможности обитания, вли-
модействовать с ними.
13 реальность определённого воздействия,
14 интерактив и выходы из сетей:
общее бессознательное, ноосфера,
15 Мир Идей

Принцип Искра	Промы	Ре-Иг
Искра	Искра	Искра
Принципы	Астры	Земля
Сеть	Иг	Ноос

17 Промыслы взаимодействия
18 Искра взаимодействия
19 Сеть взаимодействия
(увеличение информации
20 защита Искра (актив / пассив))

20 Промыслы Искра
знаниями системы защиты (а-а-а)
законы приращивания структур
законы жизни структур
координаты структур
структуры структур
структуры

Параллели

Вообразите себе две соседние комнаты с толстой стеной между ними. Представьте себе, что в этой стене есть секретный проход, оставленный таинственным строителем много веков назад. Так легче всего объяснить, что такое Параллель.

Параллели – это место между миров, эдакая площадка или комната, которая не относится к миру, но является его неотъемлемой частью.

На Параллели НЕ действуют правила (Лимиты) миров. По своей сути это «прослойка» между мирами. Каждая такая прослойка соединена непосредственно Тропами – коридорами (как бескрайние коридоры подъезда). Параллель – это некая локация, куда попадают персонажи, выходя из мира живых. Размеры её небольшие. Чаще всего это будет что-то вроде отпечатка, выжимки из сути миров, находящихся рядом.

Особенность в том, что на Параллели расположены целые полисы или небольшие страны, где живут люди, у которых нет родного мира. На Параллели всегда своё правительство, свои законы и устои. Там живут те люди, которые по воле Тропы выбились из мира смертных. Таких жителей параллели, как и спящих людей в мирах, называют бионтами.

Бионты занимаются исследованием Нитевых эффектов, развитием своего города между миров, торгуют с другими Параллелями и Слоями. Чаще всего они записывают координаты без возможности выйти в них. Также они исследуют места, где могут появиться Полости и проходы в Миры Тьмы – в другие Полости и Комнаты, по которым разрушительным катком прошли силы Хаоса и Энтропии. Главное правило Параллели – в ней нет правил. По крайней мере нет Лимита, нет ограничений и нет последствий после использования способностей (про Лимиты в мирах будет сказано далее), кроме встречи с силами местного самоуправления. Общество на Тропах – это кастовая система с жесткой структурой, существующая уже тысячелетия, зародившаяся задолго до того, как во многих мирах появилась возможность записывать историю людей. Странники по мирам существовали всегда, и всегда была Тропа, которая связывала различные миры. И всегда Тропа собирала свою жатву, поглощая потерянные души в своих коридорах. Некоторые считают, что Параллели – это отражение пятого измерения, однако время течет во всех Слоях и Комнатах одинаково. Именно поэтому путешествие по Тропе никогда не

становится путешествием во времени. Хотя порой Странники оказываются в пространственных аномалиях, которые могут обмануть восприятие своих жертв: в одних местах время тянется, словно резина; в иных местах сам воздух пропитан электрическими Нитями. Порой сама Тропа опаснее тварей, что живут на ней.

Аномалии

Аномалии – «естественные», почти природные ловушки Тропы. Встречаются во множестве мест миров, причём могут встретиться и в Слоях, и в Бездне (водоворот демонов и умерших, куда лишь изредка можно попасть с Тропы), и в Параллелях. Аномалии рождаются из-за наслаивания одного мира на другой, создавая необычный вихрь Нитей, который либо неактивен, пока его не тронуть, либо активен всегда. Аномалии – это не одухотворенные или мыслящие существа. Они действуют по чёткому принципу, из-за которого были созданы. Поэтому их часто используют конструкторы – своеобразные «коренные жители» Тропы, которые больше похожи на големов или на магические механизмы.

Аномалии бывают трёх видов:

- Активная действует всегда, нанося повреждения и воздействуя на всех, кто войдёт в радиус её поражения;

- Пассивная: активируется тогда, когда на неё подействует некий фактор вроде использования мистических навыков или технического устройства;

- Затаившаяся Аномалия – это природный охотник на живых или мёртвых (в зависимости от того, на какую Искру срабатывает).

ДМ может закладывать в Аномалии любой смысл и форму, описывая как монстра.

Посещение миров

«Интегри: Тропы» - это игра про перемещения винные миры. Однако, в отличие от множества фантастических произведений, тела персонажей вынуждены подстраиваться под законы каждой новой реальности, стараясь превозмочь даже этот фактор. Когда персонажи попадают в новый мир, их духовных контур подстраивается под окружающую реальность: внешность меняется, предметы приобретают иное очертание, меняется форма, но не содержание. Даже если предмет выглядит пафосным и громоздким, то его свойства не изменятся, в том числе и вес. Считается, что законы данного пространства расценивают ваши предметы

такими, какими они стали. Средневековые штаны превращаются в джинсы, доспех из клепаной кожи превращается в байкерскую куртку.

Для Странника важно оставаться по множеству причин: чтобы его не обнаружили другие Странники и слуги нечистых сил, чтобы не вызывать подозрений, не навлечь на себя внимание местных властей, избежав беды, но еще важнее – не привлечь внимание истинных властей, тайных сообществ межмирового правительства, Трибунала. Никакой Странник не захочет разбираться с тайной полицией потустороннего мира, представители которой называются Мистерами. Один Мистер способен в одиночку зачистить Полость или уничтожить отряд Странников. Учитывая, что технические предметы не проявляются во Внутренних (фэнтезийных) Слоях, Странники

должны всегда быстро преображаться под окружение. Во Внешнем Слое (альтернативные версии «нашей» реальности от измененной истории до откровенной фантастики) могут существовать Нитевые предметы только I ранга (чем ближе уровень технологии к киберпанку, тем меньше возможности проявиться «магическим» предметам), как и во Внутренних могут существовать огнестрельные орудия лишь I ранга, и то только те, что без правила «Очередь». При этом огнестрельное оружие выглядит как пищаля, револьверы в стиле дикого запада, и схожие более «фэнтезийные» аналоги. Это создано для того, чтобы была возможность отыграть шанс получения предметов разного вида в мирах разного типа. Можно предположить, что в фантастических мирах существуют «магические» источники, но, по сути, вся магия в игре – это возможность взаимодействовать с Нитями. Поэтому от мира к миру меняются названия, но не суть. Другое дело, что в мирах разнятся «правила», логика, ограничения. Например, в «нашем» мире очевидно, что Нити выражены неявно, обычные люди, бионты неспособные их проявлять. ДМ может координировать эти правила миров по своему усмотрению.

Преодоление Лимита

Путешествие по Слоям – это не простая прогулка. Кроме постоянных опасностей, которые поджидают персонажей на Тропах, каждый Слой для Странников – это отдельное испытание, которое старается превозмочь дух каждого из них.

Появляясь в новом Слое, персонажи оставляют в нём свой духовный след, который и

определяет, насколько устойчива материя их тел. Это отыгрывается определением Лимита команды. Сам по себе Лимит – это буквально ограничение, который новый мир накладывает на персонажей. Лимит определяется для КАЖДОГО Слоя отдельно. Определив Лимиты команды, ДМ записывает их на отдельном листке. Попадая в новый Слой, игроки вновь преодолевают Лимит, определяя ограничения в новом месте. Если игроки зашли в тот же Слой, но из другого места (т.е. вернулись вновь в какой-то, вынырнув из других Слоев), то ограничения Лимита не меняются. Лимит «сбрасывается», если кто-то из команды поднимает базовый уровень. В таком случае, заходя в Слой, игроки вновь проходят Лимит, который может стать и хуже. Но с каждым базовым уровнем вы получаете развитие Духа, как это описано в разделе развития персонажа, что начинает заметно влиять на прохождение Лимита.

Чтобы пройти Лимит, каждый игрок делает бросок Нити + Тело + базовый уровень. После этого вычисляется среднее значение броска: складываем все результаты и делим на количество игроков. В зависимости от полученного числа, смотрим, какие группы Лимитов действуют на персонажей. ДМ должен наложить 3 Лимита на персонажей, начиная кидать d12 по списку. Т.е. если результат прохождения Лимита 6 и менее, то персонажи получают Фолс, Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 7, то получают дважды Регулярность и Брейк. Если выкинут хотя бы 13, то трижды Брейк. Несмотря на то, как будет изменяться состав команды в последующем, Лимиты в этом Слое уже не изменятся, пока кто-нибудь из игроков не поднимет свой базовый уровень.

Если средний бросок на прохождение Лимита 6 или менее, то команда достигла ФОЛС.

- 1) Нельзя использовать основные (в том числе ведущий) навыки;
- 2) Чтобы наестся, персонажам надо поедать внутренности гуманоидов;
- 3) Чтобы наестся, персонажам надо пить кровь;
- 4) Чтобы наестся, персонажам надо наполнить свой адреналин каждый день, чтобы потратить пункт Резонанса;
- 5) Нельзя использовать адреналин ни на какие бонусы, в том числе на символы характера или на получение действий;
- 6) Все шоки (и навыки их замещающие) получают средний штраф;
- 7) Чтобы наестся, персонажам надо поедать

яйца ангела, и это не идёт в часть платы способностей;

8) Чтобы наесться, персонажам надо поедать мозги гуманоидов;

9) Раз в день нужно получить Резонанс и тут же его потратить, чтобы не получить психологические отклонения;

10) Каждый день нужно использовать все #, чтобы не вызвать психологические отклонения (на усмотрение ДМа);

11) Нельзя использовать классовые силы;

12) Нельзя использовать заклинания с доски тренировок.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 7 до 12, то команда достигла РЕГУЛЯРНОСТИ.

1) Каждый игрок сам выбирает какой второстепенный навык не может использовать его персонаж (словно «забывает» его);

2) Нельзя использовать адреналин для получения/восстановления */#;

3) Нельзя использовать расовую черту;

4) Использование заклинаний с доски тренировок накладывает статус Усталость II;

5) Каждый игрок выбирает одну характеристику, все статьи этой характеристики становятся д4 (по + в каждой);

6) Одна из рук онемела и может нести лишь четверть от значения Тела (округляется вниз);

7) Если игрок не выкидывает необходимую сложность в проверке, то это отнимает единицу из любого ресурса персонажа;

8) Каждый игрок выбирает какая открытая ячейка заклинаний персонажа не действует;

9) Нужно в 3 раза больше еды, чтобы накормиться;

10) Пока # полностью восстановлен, средний штраф на восприятие;

11) Пока # полностью восстановлен, нельзя получать кубики эффекта (даже боевого);

12) Игроки выбирают стат, проверки с которым обязаны быть отчаянными.

Если средний бросок на прохождение Лимита от 13 до 23, то команда достигла БРЕЙК.

1) Каждый игрок сам выбирает какой малый навык не может использовать его персонаж;

2) Игроки коллективно выбирают характеристику, все статьи которой становятся на шаг («+») меньше;

3) Нельзя использовать расовую силу;

4) Чтобы наесться, персонажам надо выпивать

бутылку колы, и это не идёт в часть платы способностей дуалов;

5) Контакт с водой является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;

6) На солнечном свете белок в глазах становится кровавым;

7) Контакт с металлом является ядом, который налагает малый штраф на все действия на 12 минут;

8) Техно-нитевая аномалия срабатывает каждый раз, когда персонаж касается технического предмета;

9) Малый штраф на все мистические навыки;

10) Персонаж не может писать, хоть и продолжает знать языки;

11) В любой ситуации, когда персонаж может получить адреналин, он автоматически получает кубик адреналина;

12) Применяя мистический навык, цвет кожи персонажа меняется на 12 минут на тот цвет, какой у ДМа ассоциируется с используемым навыком.

Если средний бросок прохождения Лимита 24 и более, то команда достигла СИНГУЛЯРНОСТИ, и может самостоятельно выбрать три Лимита из любой группы.

Языки

Правила языков – необязательная опция, но если в вашей игре это имеет важную роль, то считайте, что каждый персонаж может говорить и понимать столько языков в сумме (кроме языка родины), сколько шагов («+») в его характеристике Эрудиции ИЛИ Харизмы. Как главное правило, вы должны решить, какой язык в каждом мире является «основным», т.е. таким, что его понимают все или почти все, на котором говорит большинство жителей мира. Такой язык условно называется «коммон».

Также каждый персонаж знает язык своей родины. Зная одну группу языков, описанные далее, вы можете говорить и понимать этот язык в различных мирах, но роль этого языка может меняться от мира к миру. Само-собой не во всех случаях знание одной из языковых групп позволит знать все языковые аналоги во всех доступных Слоях, но это хотя бы даст персонажам возможность взаимодействовать со множеством встречаемых персонажей. Если дело доходит до такой языковой детализации, то вам необходимо решить, какие 12 языковых групп будут присутствовать в вашей игре. Вы можете придумать эти языковые группы, но мы приведем примеры:

1) Древний – мёртвый язык расы, которая погибла тысячелетия назад, но теперь множество знаний приходится переводить с этого языка;

2) Куорри – язык обитателей Миров Тьмы, миров оживших теней, а конкретнее – Комнат Девятиэтажки на Параллели, которые были опустошены силами Энтропии и Хаоса. Язык мира теней, его демонов и редких выживших, а также их предков;

3) Эльфийский – язык некой загадочной, даже мистической расы, которая знаменита своей культурой и изделиями, но живет в закрытом обществе;

4) Драконий – язык древней расы, секреты которой знают почти только лишь представители этой расы. Они еще теоретически живы, но встречаются достаточно редко;

5) Кибернетический – язык программирования и искусственной формы жизни для далеких уголков Внешнего Слоя;

6) Силья – язык полужверей, удивительных рас, которые носят в своей внешности звериные черты, и/или язык варваров, диких людей, которые живут ради битв;

7) Аальдан – язык пришельцев из глубин космоса, красивый, но замысловатый, который использует большинство космических скитальцев;

8) Брут – язык жестоких рас, «зеленокожих» орков, гоблинов и троллей, в котором множество ругательств, а говор похож на выплевывание грубых звуков;

9) Дворфийский – раса невысоких, но чрезвычайно крепких гуманоидов, которые знают толк в изобретениях, строительстве и обработке камня;

10) Оарлан – язык высшего общества, и/или расы, которая держится соответствующей позиции превосходства по отношению к другим, а также особый, красивый язык для определенных каст, которым важно общаться открыто, но в тайне;

11) Шинигати – язык священнослужителей и/или расы, посвятившей свою жизнь изучению божественной сущности, просветлению, изучению мантр и мира духов;

12) Специализированный – язык конкретной местности в конкретном Слое.

Нарративные права Действующих

В начале книги мы уже говорили о том, что в «Интегри: Тропы» не только ДМ участвует в создании истории. Иногда он должен отдавать бразды правления историей игроку, который

выступает вперед на сцене. Точнее, даёт немного поддержать эти самые бразды, чтобы самому перевести дух.

Как конкретно это делается:

- Когда один из игроков делает более 3 последовательных заявок, т.е. очевидно выступает с игровой инициативой, вы нарекаете его Действующим игроком;
- Действующий игрок описывает то, что видит его персонаж, в буквальном смысле, причём если описание красивое, но конкретное и не растянутое, то в конце игры вы можете засчитать это достижением «поощрение отыгрыша»;
- Действующий может давать описание так, как ему это выгодно, только если это не идет в противовес задуманного вами модуля: нельзя сказать, что персонажи видят сундук с сокровищами, то можно уточнить, что на двери достаточно крепкий засов, чтобы укрыться в помещении.

Действующий игрок сменяется в момент, когда описывать окружение начинает кто-то другой. Это отличная возможность дать своё видение игры.

Быстрое создание Комнат

Для того, чтобы получить зацепки для описания случайной новой Комнаты, куда попали игроки, сделайте по броску d12 в каждой из таблиц и сверьтесь с результатом:

Атмосфера в Комнате:

- 1) **Абсолютная психоделика:** шатающиеся вокруг призраки людей, витающие в небесахдвигающиеся предметы, реки из крови;
- 2) **Ад:** все поглощено либо геенной огненной, либо заморожено до глубокой степени;
- 3) **Жестокость:** кровавое небо, растерзанные люди вокруг все еще живы и стонут от боли, а по дорогам ходят монстры-гуманоиды, режущие глотки встречным;
- 4) **Брутальность:** скалы, замки, ожившие доспехи, арена для сражений;
- 5) **Некромантия:** кладбища, двигающиеся мертвые тела, зомби, разлагающиеся трупы;
- 6) **Готика:** замки, гаргульи, острые шпильи, вытянутые строения, и что-то вампирическое во внешности монстров;

- 7) **Подземелье:** лабиринт из каменных стен, прикованных к стенам пленников, и комнат с монстрами;
- 8) **Бастион:** округлое фортифицированное сооружение с множеством подъемов и промежуточных площадок;
- 9) **Город:** опустошенная копия города из соседнего Слая;
- 10) **Руины:** словно прошла мировая война, вокруг только осколки былой цивилизации;
- 11) **Джунгли:** заповедник из мертвых деревьев, сухих зарослей и сорной травы;
- 12) **Скала:** отвесная скала, зависшая над Бездной, рассеченная множеством пещер и проходов.

Быстрое создание Комнат

Сделайте по броску d12 в каждой из таблиц и сверьтесь с результатом:

Атмосфера в Комнате:

- 13) тьма/ад;
- 14) хаос/психоделика;
- 15) руины;
- 16) прииск (тиров/ресурсов/материалов);
- 17) форт;
- 18) заповедник;
- 19) факториум конструкторов;
- 20) торговая точка;
- 21) полис;
- 22) погост;
- 23) Трибунал, земля Семейства;
- 24) пустоши Элдоров.

Случайное место выхода в Слой:

- 1) техногенно опасное место;
- 2) канализация;
- 3) неблагополучный район;
- 4) грязный переулок;
- 5) улица;
- 6) на возвышенности;
- 7) жилой район;
- 8) заброшенное здание;
- 9) рынок;
- 10) парк;
- 11) лес;
- 12) глухой пустырь.

Случайные подземелья:

Всегда начинается с коридора от лифта.

- 1) перекресток 2х коридоров;
- 2) лифт;
- 3) вперед на 2;
- 4) вперед на 2 и поворот (влево/вправо);
- 5) дверь (слева/справа);
- 6) находка и №3;
- 7) находка и №10;
- 8) площадка;

- 9) вперед на 2 и Т-образный перекресток;
- 10) вперед на 4;
- 11) балкон;
- 12) тупик.

Случайные находки:

- 1) элдер/чья-то тайна;
- 2) секрет/иллюзия;
- 3) тайный проход;
- 4) монстр (не враждебный);
- 5) хаос-зияние (опасная местность);
- 6) дб-1 предметов с трупа/тайника;
- 7) торговый автомат/Странник;
- 8) Синие огни/таинственный зверь;
- 9) дверь/задание;
- 10) аномалия (ловушка);
- 11) загадка/храм Эспера;
- 12) делегация Семейства.

Что скрывается за дверью:

- 1) иллюзия и ловушка;
- 2) заперто, ловушка, коридор;
- 3) заперто, коридор;
- 4) можно закрыть, коридор;
- 5) логово монстра;
- 6) площадка, пустая, дб-1 выходов;
- 7) площадка, проходная, d12/2 выходов;
- 8) заброшенная площадка, дб-1 предметов;
- 9) лифт;
- 10) Комната/Параллель;
- 11) Слой;
- 12) быстрый путь.

Стиль площадки/коридора:

- 1) ад;
- 2) метро;
- 3) подземелье;
- 4) пещера/гора;
- 5) кладбище;
- 6) панельный дом;
- 7) стимпанк;
- 8) хай-тек;
- 9) руины/храм;
- 10) психоделика;
- 11) живой организм;
- 12) тьма, болезни, трупы.

Случайные площадки:

- 1) 4x4, безопасно;
- 2) 4x8, опасная ситуация, ловушка;
- 3) 8x8, монстры дерутся;
- 4) 4x10, свободно;
- 5) 10x10, обвал, несимметрично;
- 6) 8x10, аномалии;
- 7) 8x10, Т-образная, находка;
- 8) 10x10, загадка;
- 9) 4x4, трижды, несимметрично, вызов навыков;
- 10) 6x6, находка, вызов характера;
- 11) 10x10, лабиринт;
- 12) 12x12, логово монстров.

Наполнение площадки:

- 1) дыра/провал, д4 штуки;
- 2) ловушки;
- 3) трупы;
- 4) следы ритуалов;
- 5) статуя/святилище;
- 6) лестницы и внутренние этажи;
- 7) решетки и клетки;
- 8) водяной источник;
- 9) механизмы;
- 10) невраждебные существа;
- 11) жаровня, факела, особое освещение;
- 12) аномалия.

Стиль Параллели (большой площадки):

- 1) психоделика;
- 2) ад;
- 3) жестокость;
- 4) брутальность;
- 5) некромантия;
- 6) готика;
- 7) подземелье;
- 8) бастион;
- 9) город;
- 10) руины;
- 11) джунгли;
- 12) нечто живое.

Перемещения по Тропе

- Перемещение возможно через Волну, которая приходит случайно, либо через активацию волнового якоря на местности;
- Чтобы прийти в новый мир, нужно преодолеть столько Комнат, сколько сложность путешествия;
- Средняя сложность = 2;
- Убрать или добавить промежуточный Слой +/- 2;
- +1, если рядом Внешний Слой;
- +1, если рядом Темный Мир;
- +1, если за гранью Восьмой Глубины;
- -1, если Внутренний Слой рядом;
- Легкая/высокая/большая/экстремальная сложность -1/+1/+2/+3.

Тропа - бесконечное подземелье из Комнат и переходов. Каждый Слой - небольшая локация для изучения. Радиус выхода в Слой = базовый уровень *3.

Изменение погоды

используйте эту таблицу также для изменения погоды в Слоях на каждый день:

- 1) **Ураган**, ужасная погода, опасно для жизни;
- 2) **Шторм**, перемещение сильно осложнено;
- 3) **Циклон**, сильные осадки;
- 4) **Непогода**, небольшие осадки;
- 5) **Пасмурно**, немного прохладно;

- 6) **Постоянно меняется**, то холодно, то теплее;
- 7) **Стабильная солнечная**, нормальная погода;
- 8) **Тепло** и комфортно;
- 9) **Ветрено**, мусор разносится по местности небольшими тучками;
- 10) **Сильный ветер**, ветки деревьев ломаются, с домов сносит части;
- 11) **Гром и молния**, в землю постоянно бьют разряды электричества;
- 12) **Жара**, намного теплее, чем обычно бывает в это время года.

Случайные встречи:

- 1) Противник, выше персонажей в уровне;
- 2) Противник больших размеров, гигант или монстр;
- 3) Противник того же уровня, что и персонажи;
- 4) Легкий противник, в малом количестве и/или размере;
- 5) Нейтральный встречный персонаж, который не доверяет персонажам;
- 6) Абсолютно нейтральный персонаж;
- 7) Одиноким персонаж, не ищущий неприятностей;
- 8) Естественное препятствие в виде обрушенной дороги, реки, шаткого моста или паводка;
- 9) Оставленная кем-то ловушка;
- 10) Чей-то схрон или место для отдыха, убежище;
- 11) Лазурные Огни;
- 12) Нечто, связанное с одним из заданий персонажей.

Дополните броски таблиц деталями той местности, в которой находятся персонажи.

Вы можете сами разработать похожие таблицы специально для мест, где на данный момент находятся персонажи, чтобы больше детализировать окружение.

Частые расы:

- 1) застрявшие
- 2) бионты
- 3) ведомые
- 4) см. встречающих

Встречные расы:

- 1) коннеры

- 2) витары
- 3) блики
- 4) фейри
- 5) гало/школяры
- 6) см. расы местностей

Расы местностей:

- 1) дуалы
- 2) элдеры
- 3) нефилимы
- 4) дирры
- 5) кадавры
- 6) серафимы
- 7) чупакабры
- 8) см. кочевников

Кочевники:

- 1) конструкторы
- 2) сенобиты
- 3-10) народы еще не открыты или не изучены

Крупнейшие Параллели

Мэд, огромная психушка

- Вош (прачечная)
- Гим (тренажерка)
- Фиэл (безоаправка)
- Маркет (магазин метаморфоз)
- Мейз (лабиринт из органов людей)

Сибирь, огромная степь

- Храм Ка (место медитации ведомых)
- город Стекла (хрустальный замок)
- Врата Ун (библиотека)
- замок Кон в пустоши Минуты (поле соли)
- Владимирск (СССР)

Ано - великий порт

- Урвилль (механические скалы)
- Стелла (зависший над бездной технополис)
- Тауэр (механическая башня)
- Адлаополис (механические развалины)
- Аврок (металлические электрические шпильи)

Ралаван - земля нитевых кристаллов

- Ал-Варриль (город алхимиков)
- Эррата (город школяров)
- Сакрамент (святой заповедник)
- Оул Витч (альков знаний)
- Хейлис (земля солнца)

Виктория - земли Семейства

- Андаран (город доспешников)
- Айран (железные корабли)
- Виртус (стеклянные равнины стрелков)
- Край (тропический могильник)
- Даль (ветряки)

Классы

Воины:	Защитники:	Тактики:
Каллиграф	Архивист	Книжник
Оружейник	Латник	Маг

Сплэйсер	Конструктор	Ткач
Чистильщик	Паладин	Ведьмак
Полководец	Бессмертный	Иерофант
Следопыт	Погонщик	Прорицатель
Хром	Архонт	Ганмейдж
Ассасин	Громила	Трикстер
Аннигилятор	Мастер	Возвышение



«- Сложно сказать, куда именно направились кланы конструкторов с Параллели Сингрэза после того, как были разгромлены полководцем Серебрянного Семейства, великим богом войны Кеоко,- пожал плечами Рид, скрестив руки на груди, затем почесав подбородок.- Вполне возможно, что они осели в одной из Комнат близ Катуро, чтобы не выделяться. Тамошние жители примут их... за каких-нибудь каменных големов, наверное. Конструкторы тоже не дураки, просто так после драки кулаками махать не будут.

- И ты хочешь сказать, что клан конструкторов, который воевал с Семейством лет пятьсот назад, до сих пор находится где-то во Внутреннем Слое, обладая технологиями создания особых масок, которые блокируют навсегда способность перехода между Слоями?- Токки был удивлен, даже ошеломлен. Ответ был таким простым, и в то же время гениальным.- И именно эти маски стали причиной ребят из Ордена?

- Почему нет?- Рид пожал плечами, глянув в сторону, размышляя.- Конструкторы не всегда яростно истребляют все живое. Они же – не Энтропия.

- Значит, мы ищем Странника, который смог договориться с конструкторами. С жуткими полукаменными монстрами, воспринимающие людей мешками с костями?

- Что ж, кто сказал, что это будет легко?- Усмехнулся Прознающий.»



Глава 11: Тропы

Тропы – это мир, состоящий из дюжины иных миров, которые во многих чертах различны, но во многих и схожи. Важно осознавать, что все миры на этом перекрестке – это лишь часть одних больших декораций, сеттинга, в котором происходят все игры в «Интегри: Тропы». Каждый ДМ волен сам придумывать облик Троп, Девятиэтажки, и всех составляющих, особенно Слоёв. Именно поэтому в данной книге не расписаны конкретные миры. Они даны лишь в виде идеи. Идеи для ДМа, который должен проявить максимум фантазии, чтобы раскрыть свою креативную сущность.

Вся эта настольная ролевая игра создана для того, чтобы проверить ваше воображения, вдохновить, увлечь, актуализировать ваш творческий потенциал. Она спрашивает вас: «во что сыграем в новом приключении», ведь вариантов игр столько же, сколько миров, придуманных вами.

Тем не менее, миры, придуманные вами, должны быть хоть сколько-то продуманными. Их логичность и детализированность должна быть видна игрокам, иначе появится чувство наигранности, и должного погружения в процесс не выйдет, а значит и доли ощущений и удовольствия тоже не будет.

Для того, чтобы, чтобы у вас ложилось хоть какое-то представление о «базовых» Тропах, какими их видели создатели при написании этой книги, была создана эта глава.

Далее вы найдете множество описаний сеттинга Троп.

Общий обзор игрового мира

Люди - существа социальные. Они живут в своих уголках жизни, воюют, создают, разрушают, любят... И все это в рамках своего искусственного мирка, который они гордо называют "жизнь". Мало кто из них всерьез задумывается о принципах окружающей жизни, о философии материи и о том, почему и зачем же существует человечество. Многие не верят в сверхъестественное и были бы чертовски правы, если бы не то, что своим слепым отрицанием они упускают из виду: мир, в котором живут люди, не уникален, существуют еще и другие пространства.

У каждого человека есть душа - пока что пусть это будет просто фактом. Душа человека разбита на три составляющие, Средоточия: в голове, в груди, и в животе. Душа, пульсирующая в Средоточии, издаёт волны, которые невидимы обычным людям. Душевные волны ударяются друг о друга в

пространстве, при этом люди могут почувствовать себя некомфортно или необычно, называя эти чувства порой биополем или аурой.

Некоторые душевные волны входят друг с другом в резонанс, что вызывает искривление пространства, так называемую Волну, которая разрастается по мере накопления резонанса душ, захлестывая весь мир на один миг. И вот в этот самый миг есть шанс. Маленький, но все же шанс уйти в иной уровень реальности, Слой материального пространства.

Проще говоря: перенестись в параллельный мир.

Не каждый имеет возможность перехода. Дело в том, что люди буквально привязаны своими духовными Средоточиями к родным мирам. И пока человек не порвет эту связь, пока не выйдет за «рамки» мира, пока не сломаем этот Лимит - не стать человеку Странником. Чтобы наверняка выйти за рамки нужно буквально умереть. И существуют такие люди, кто умирает прямо в момент накатывания Волны. А еще есть специально обученные в таинственных Орденах, люди, которые были рождены, чтобы так развить свои Средоточия. А есть и такие, кого выбили за рамки мира насильно. Но, покинув свой мир раз, уже невозможно стать прежним.

Ты становишься Странником, узнаешь первую правду жизни: наше пространство не единственное. Желание путешествовать по Слоям появляется само собой, и мало кто может ему противиться, оставаясь долго на одном месте. Учитывая то, что за каждым Странником постоянно идет охота тех или иных сил.

Второй истиной становится то, что миры - это не в прямом смысле "миры", и они не очень-то параллельны. Не зря их называют Слоями. Все пространства закручены в цепеобразную структуру, наслаиваются друг на друга, но при этом совпадая лишь в редких случаях. Поэтому называть их "отражениями" или альтернативными версиями тоже нельзя. Поэтому же путешествий во времени тоже быть не может.

То же самое и с явлениями между Слоев: нет магии или паранормального, но есть неупокоенные слепки душ, видимые в одном Слое - это пришельцы из иного Слоя.

Всяческие необъяснимые, на первый взгляд, явления вроде телепатии, пирокинеза или оживления манекенов - это способности обращаться с окружающими энергетическими Нитями из своего душевного Средоточия. Эти Нити окружают все предметы. Невидимые простому глазу энергетические Нити окружают все, находясь в

статичном состоянии. Странники умеют цепляться Нитями своей души за другие Нити, используя их как ресурс. Создавая огненный шар, Странник собирает энергию и тепло из окружения, связывая ее в клубок. Телепатически общаясь с другими, Странник перебрасывает Нить из своей души в чужую, создавая эмпатический канал связи. Все может быть объяснено на Тропах, существует лишь непознанное.

Переходя, Странник пронзает Волну своими Нитями души, чтобы таким образом перенести свой духовный слепок в иное пространство. При этом вся энергия и материя тела Странника в одном мире развеивается в пространстве, а в другом Слое тело формируется из новой материи. Процесс схож с телепортацией: человека расщепляют на атомы в одном месте, а потом собирают в другом. Только особенность в том, что Странники могут сами высчитывать пришествие Волны и переходить без каких-либо устройств или приспособлений. При этом все, что Странник перенес на себе, принимает ту форму, какая в новом Слое более распространена (что-то вроде эффекта влияния всеобщего бессознательного). Одевшись в джинсы, футболку и кроссовки, перейдя в мир эльфов и драконов, одежда Странника станет напоминать средневековую, бита превратиться в булаву, а пистолет обратиться ручным арбалетом.

Поэтому Странник должен быть всегда готов учиться на ходу. Всегда применяются универсальные предметы, принцип которых не изменяется ни в одном мире: мечи, луки, особые энергетические посохи.

Третья истина, открывающаяся Странникам, нередко повергает их в шок, смятение, изумление... Как еще назвать момент, когда узнаешь, что в тебе с рождения живет другое существо, больше похожее на живой сгусток энергии. При этом эти симбиотические существа, живущие чаще всего в вещах Странника, являются творцами всего сущего в большинстве Слоев. Сама жизнь, спящая в душе Странника до его первого перемещения. Искра Жизни, по большому счету – его душа. Искры являются древнейшей расой на Тропах, Первыми Странниками, и вместе с этим маленьким моторчиком жизни, который придает Страннику духовный контур. Те, кто потеряли свои Искры, становятся мучимыми духами, которые не могут упокоиться. Искры, как и другие Первые Странники, бегут от пока неизвестной угрозы из-за пределов Цепи Слоев, где нет даже понятия материи и где может существовать лишь чистый разум, абсолютное сознание. Это кажется невозможным лишь нам,

погрязшим в материальном идеализме, людям. Но миллиарды лет назад Искры жили в мире с другими древними расами. Теперь же всем им приходится бежать в наши измерения. При этом просто так существовать здесь они не могут, им нужен носитель.

Искры затаились в своих творениях. Дирры же, их древние собратья, не могут существовать нигде, кроме как в своих уникальных оболочках, поэтому они решили искать их, свои копии, дуалов.

В различных мирах, объединяясь со своими двойниками, дуалами, разделяя силы, таких дирров называют иннерами, внутренними демонами. Ведь кроме того, что они по сути являются второй сущностью Странников, воплощаясь в мирах, они произвольно принимают форму настолько жуткую, что люди называют их демонами во плоти. Хотя их отношения к религиям очень сомнительно.

Другая раса древних, кинты, когда-то приходила в наши реальности, чтобы стать ангелами-хранителями особенных личностей. Когда кинты проявлялись в Слоях, говорили о дивных гуманоидах с белыми крыльями за спиной. Но это было давно. С тех пор, как Первые Странники стали бежать из своих краев, кинты были поглощены жуткой силой Хаоса и пустоты - Зиянием. Теперь они - жуткие монстры, которые больше напоминают мутантов, извращающих окружающее пространство, охотящихся на дирров и Искры. Ангелы хаоса, как называют их, не жалеют никого, устраивая в Слоях свои закутки, подпространства, где они набираются сил, копят сожженные души, чтобы обратиться бедствием и вратами хаоса в мир живых. Им нет конца и их можно встретить везде. Возможно, они уничтожили некоторые расы Первых Странников, а, может, те просто так затаились, чтобы в нужный момент вновь явиться в Слоях. Но об этом современные Странники могут только догадываться, продолжая открывать переходы, Тропы, между Слоями и их внутренними пространствами.

Все события, происходящие со Странниками – не случайны. Тысячелетиями Странники могли перемещаться между Слоями лишь при помощи Волны, и лишь некоторые могли контролировать Волну так искусно, что перемещались туда, куда именно хотели. Но в последний век все больше и больше Странников выходят в легендарное место, которое всем предстает одинаково: серая П-образная Девятиэтажка, стоящая на высоком холме. Это место полно секретов и легенд. Она ведет в любой Слой и только в ней есть вход в Бездну, где сходятся все мечты, страхи, и желания всех существ в

Слоях. Место, полное демонов и застрявших душ.

В Девятиэтажке живет загадочная раса элдеров, которые являются единственными проводниками по бесконечным этажам, где каждая комната - это выход в новый Слой или подпространство, Комнату, которая представляет мини-мирок, наполненный лишь отголосками других соседних Слоёв. Каждый этаж можно использовать для того, чтобы искать проходы в нужный Слой. У каждого этажа свои правила, и переместиться на любой этаж сразу не выйдет – Девятиэтажка многими способами не пустит туда. Только сильные духом, опытные Странники могут проходить дальше. Идти по подпространствам Девятиэтажки до нужного места называется прокладыванием Тропы. У каждого странствия своя Тропа, и события с препятствиями на них встречаются свои. Но опытный Странник всегда сможет преодолеть все сложности. Ведь путь его не

закончится никогда.

Много необычных ярких мест есть на Тропах: магазин между Слоев "Лазурные Огни", Бескрайняя библиотека пропавших Орденов Странников, которая захвачена кастой Прознающих, город Портал, который меняется по принципу кубика Рубика, и многие другие необычные места. Существуют и множество легенд о местах, откуда началось распространение Зияний, а также легенд о великих артефактах, которые скользят по Слоям, и никто никогда не смог их поймать. Множество событий происходит каждый день во множестве Слоев. А Странники идут сквозь них, становясь свидетелями невероятных событий. Их судьба - отправиться в бесконечность пространств, чтобы, возможно, когда-нибудь найти заветную грань Цепи.

А затем шагнуть и за нее.

E.A.M.E. ^{artificially intelligent data anomaly} DATA DATE

external anomaly of material exchange

8 - способность Слоёв сродниться с места и смешивать в Пирамиде все типы данных

9

Время IO (X) - час, когда мыры сдвинулись с места, а сила Хаоса и Энтропии пошла по Слоям

11²

Мера - особые механические врата, скрепляющие некоторые Слои, словно огромные артефакты

13

Первые Странники, существа Облива, явившиеся до материального бытия и жизни до апокалипсиса. Великие встреч с древними призывами Эсперов и обменялись с ними знаниями на исцеление мира

16

Альфы призывали Серебро и просили собой скрыть новые миры

Искры - дети Серебра, бегающие от Хаоса

18

Великие Семейства

1) Серебряное

8

2) Яростное

9

3) Кришневое

10

4) Хрустальное

11

5) Изумрудовое

12

6) Золотое

13

7) Призрачное

14

8) Стелланное

15

9) Мертвое - сын Морса

16

10) Лазурное

17

11) Спиральное

18

12) Пресеканное

19

20

но смешение миров не поцудило
DATA DATE никого.

Его можно заморозить.

Но это сместило циклы.

И Семейства стали пробираться.

Серебряное очень скоро станет неожи-
тельно, и что же оно будет делать,
теряя контроль над Мирами?

Умбрации скоро: время разрывов
наступит. Собранные силы делают
свой ход.

Семейства - потомки истинных людей,
народа, существовавших во Вселенной до
Зревания, но были силой кораблиц ради
их выживания. Большой Взрыв = очища-
ющий. Семейства в заточении и контроле.

15

16

17

18

19

20

для замечок

Народы Тропы

DATA DATE

Страница 245

8 Общество Тропы начало развиваться
еще до н.э. Семейство усилению зак-
9 вешивало переходы и исследовало
комнаты, стараясь выкапывать сме-
10 щение и составить карту. Порой это
кончилось, но всегда в итоге заканчива-
11 лось катастрофой. Для грандиозного
захвата земли, строительства, защиты
12 территорий, потребовалось много родов и
солдат, и составили потом стратифи-
13 цированное общество людей между
мирами.

14 Важной частью этой иммиграции стало
15 заключение на Тропе основную массу
испуганных, рабочих и невольных солдат.
16 Первые – бонты, люди рожденные на
Тропе или в мире, не способные к
17 переходу.

Вторые – бонты, невольные прожженные
18 солдаты.

Этот войск всегда составляли Проведение,
19 вылившие серебро в кровь, давая частью
Семейства.

20 Бонтов с миров называют тиццали.

Бонты с Тропы называются Хули.

Какой может стать Странником, если заместок
его посвящают в Архемин, но это настоящий
испытание воли. Не все его проследит.

DATA DATE

Части Тропы – мудрецы

Кроме рабочих и воинов, на Тропе с осторожностью относятся к мудрецам, ученикам Ордо Темо.

Ордо берут свою историю от древних магов-Эмменталей, и помнили тайны Нити, изучая следы Эндеров-народы Тропы, и не выходят за ее границы просто так. Эндеры-не люди. Они считаются хранителями межсферы. Своё учение они передают лишь следуя некой своей непонятной логике, и лишь там, когда это необходимо.

Темо передали своё учение во Внутренний Слой, где Нити непостоянна и народы vanno учиться управлять ими.

Тем более, что над личной великой магией там сомневаться не будут.

Однако сама суть Ордо всегда оставалась на Тропе – во множестве обителей, раскинутых по перекладкам.

В Ордо берут лишь тех, кто в 18 лет может проявить способности ощущать Нити.

Это может быть представителем

любого народа. Но порой Ордо

специально готовит своих наследников, сама Трость и зовётся Нитями. Это даже жесткой селекции и отбора, витами, и не всегда ради своей чести.

для заметок

Знада

Порядок можно поддер-
живать, если закон су-
ществует ради людей и
их сердца.

Знада - это ритуальный
зрел, & тесно работает с
Трибуналом, высшая
защитником Юнонов.
Они - символ местного
соуправления, &
хотят мира & порядка.
написанно без драк

Восемь

Зон Но

Движение бунтарей и
революционеров, мажори-
титаризма, спонсируе-
мая тиранией Семейства
любовью способами.

В народе их называют
Пиллики, как в Африкане-
ской мифологии & боги южных дра-
конов. Также их официаль-
но называют движением
"Полонезия". Они хотят
добра, но часто не ограни-
чываются силой своей ин-
дивидуальности.

милит

Зинкурат

Общество, иерархическая
структура которого по-
крыта тенью тайны. Это
социальная и военная ор-
ганизация, стоящая
впереди всех политических
интересов на Тропе. Они сво-
бодно манипулируют ментом
хитро пишет свои власные
Трибуналы. Их лидеры
всегда одеты под стиль
древних индей. Тонит, убийства,
ид, подставы, & призываемые
Силой для них обильное
дело

Ассасино

Тесенники

дружбы?

сущность Зов и голос
Тропы

вероят в то, что Тропа -
мать Искр, и ее надо
охранять, соблюдать
божественные сил, драки в
Хаосе

живут в спеш. святилищах
на Тропе, & открывают
свои потаенные комнаты -
в-корнях (мирового дерева)
т. за освобождение.

Вероятно нейтралов

Ордун

люди / колдунья

Общая магия для
политической драмы.
Там. Это союз колдунов
Там, & отведены под за-
щиту некоторых земель
Тропы.

Гризуны, бараны,
хитрые и интригующие.
Ордун - это источник
гидроэнергии, мифический
о власти. Владеет в вер-
ху в мифологии. пути станут
большим чем чей.

Солорис

священники

Священный свет Искр
скрыт в каждом из нас, &
на самом деле она - лишь
частичка великой Ковы,
Матери Искр. Ласковый
свет исходит от каждого
и излучает священный.

А любовь, что соединяет
все первыми должен быть
высше, чем сон, как сонная

Свет Сол может увидеть
лишь посвященный верующий

Дополнительные организационные вопросы

Пропан-Борьшая ишукна, где организуются
и только организуются. Пропан-
и стайные некаран, но и множественно
другие организуются.

Ис. можно поделить на:

- полномочия в свободные
- правящих. Этим бы
- чужая вольность

Но не менее важно и нем. свободные
создавать, также поровнее, кормя-
щих, и поставляют. Сила в полноту
и отдаленные полномочия.

1) Гильдия Торговцев (Торговцы) - полноту
государства и рынок бартера, следящие
за лаврушкой отдачи

2) Гильдия Лекторов (Лекторы) - мастера
сеченных материалов, полномочия
пространственные. Лекторы, вышедшие
в отдаленную часть

3) Гильдия Переносчиков (Переносчики) - мастера
материальных отношений, создающие с их
помощью прочные, развитые, теплые, и
материальные отношения между людьми

4) Гильдия Материальных (Материальные) - мастера
материальных и материальных отношений. Создают
материальные отношения, материальные отношения
от природы за счет поручения
в знаниях.

5) Гильдия Материальных (Материальные)

Материальные материалы, где организуются
и только организуются. Материальные
и стайные некаран, но и множественно
другие организуются.

6) Гильдия Материальных (Материальные) - мастера
материальных, материальных, и материальных.
В действующих отношениях, материальных, материальных,
материальных, материальных, материальных.
Материальные, материальные, материальные, материальные,
материальные, материальные, материальные, материальные.

DATA DATE

Серпантизм, Семейство	Перышки
8. ¹ ² ³ ⁴ ⁵ ⁶ ⁷ ⁸ ⁹ ¹⁰ ¹¹ ¹² ¹³ ¹⁴ ¹⁵ ¹⁶ ¹⁷ ¹⁸ ¹⁹ ²⁰ ²¹ ²² ²³ ²⁴ ²⁵ ²⁶ ²⁷ ²⁸ ²⁹ ³⁰ ³¹ ³² ³³ ³⁴ ³⁵ ³⁶ ³⁷ ³⁸ ³⁹ ⁴⁰ ⁴¹ ⁴² ⁴³ ⁴⁴ ⁴⁵ ⁴⁶ ⁴⁷ ⁴⁸ ⁴⁹ ⁵⁰ ⁵¹ ⁵² ⁵³ ⁵⁴ ⁵⁵ ⁵⁶ ⁵⁷ ⁵⁸ ⁵⁹ ⁶⁰ ⁶¹ ⁶² ⁶³ ⁶⁴ ⁶⁵ ⁶⁶ ⁶⁷ ⁶⁸ ⁶⁹ ⁷⁰ ⁷¹ ⁷² ⁷³ ⁷⁴ ⁷⁵ ⁷⁶ ⁷⁷ ⁷⁸ ⁷⁹ ⁸⁰ ⁸¹ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ ⁸⁶ ⁸⁷ ⁸⁸ ⁸⁹ ⁹⁰ ⁹¹ ⁹² ⁹³ ⁹⁴ ⁹⁵ ⁹⁶ ⁹⁷ ⁹⁸ ⁹⁹ ¹⁰⁰ ¹⁰¹ ¹⁰² ¹⁰³ ¹⁰⁴ ¹⁰⁵ ¹⁰⁶ ¹⁰⁷ ¹⁰⁸ ¹⁰⁹ ¹¹⁰ ¹¹¹ ¹¹² ¹¹³ ¹¹⁴ ¹¹⁵ ¹¹⁶ ¹¹⁷ ¹¹⁸ ¹¹⁹ ¹²⁰ ¹²¹ ¹²² ¹²³ ¹²⁴ ¹²⁵ ¹²⁶ ¹²⁷ ¹²⁸ ¹²⁹ ¹³⁰ ¹³¹ ¹³² ¹³³ ¹³⁴ ¹³⁵ ¹³⁶ ¹³⁷ ¹³⁸ ¹³⁹ ¹⁴⁰ ¹⁴¹ ¹⁴² ¹⁴³ ¹⁴⁴ ¹⁴⁵ ¹⁴⁶ ¹⁴⁷ ¹⁴⁸ ¹⁴⁹ ¹⁵⁰ ¹⁵¹ ¹⁵² ¹⁵³ ¹⁵⁴ ¹⁵⁵ ¹⁵⁶ ¹⁵⁷ ¹⁵⁸ ¹⁵⁹ ¹⁶⁰ ¹⁶¹ ¹⁶² ¹⁶³ ¹⁶⁴ ¹⁶⁵ ¹⁶⁶ ¹⁶⁷ ¹⁶⁸ ¹⁶⁹ ¹⁷⁰ ¹⁷¹ ¹⁷² ¹⁷³ ¹⁷⁴ ¹⁷⁵ ¹⁷⁶ ¹⁷⁷ ¹⁷⁸ ¹⁷⁹ ¹⁸⁰ ¹⁸¹ ¹⁸² ¹⁸³ ¹⁸⁴ ¹⁸⁵ ¹⁸⁶ ¹⁸⁷ ¹⁸⁸ ¹⁸⁹ ¹⁹⁰ ¹⁹¹ ¹⁹² ¹⁹³ ¹⁹⁴ ¹⁹⁵ ¹⁹⁶ ¹⁹⁷ ¹⁹⁸ ¹⁹⁹ ²⁰⁰ ²⁰¹ ²⁰² ²⁰³ ²⁰⁴ ²⁰⁵ ²⁰⁶ ²⁰⁷ ²⁰⁸ ²⁰⁹ ²¹⁰ ²¹¹ ²¹² ²¹³ ²¹⁴ ²¹⁵ ²¹⁶ ²¹⁷ ²¹⁸ ²¹⁹ ²²⁰ ²²¹ ²²² ²²³ ²²⁴ ²²⁵ ²²⁶ ²²⁷ ²²⁸ ²²⁹ ²³⁰ ²³¹ ²³² ²³³ ²³⁴ ²³⁵ ²³⁶ ²³⁷ ²³⁸ ²³⁹ ²⁴⁰ ²⁴¹ ²⁴² ²⁴³ ²⁴⁴ ²⁴⁵ ²⁴⁶ ²⁴⁷ ²⁴⁸ ²⁴⁹ ²⁵⁰ ²⁵¹ ²⁵² ²⁵³ ²⁵⁴ ²⁵⁵ ²⁵⁶ ²⁵⁷ ²⁵⁸ ²⁵⁹ ²⁶⁰ ²⁶¹ ²⁶² ²⁶³ ²⁶⁴ ²⁶⁵ ²⁶⁶ ²⁶⁷ ²⁶⁸ ²⁶⁹ ²⁷⁰ ²⁷¹ ²⁷² ²⁷³ ²⁷⁴ ²⁷⁵ ²⁷⁶ ²⁷⁷ ²⁷⁸ ²⁷⁹ ²⁸⁰ ²⁸¹ ²⁸² ²⁸³ ²⁸⁴ ²⁸⁵ ²⁸⁶ ²⁸⁷ ²⁸⁸ ²⁸⁹ ²⁹⁰ ²⁹¹ ²⁹² ²⁹³ ²⁹⁴ ²⁹⁵ ²⁹⁶ ²⁹⁷ ²⁹⁸ ²⁹⁹ ³⁰⁰ ³⁰¹ ³⁰² ³⁰³ ³⁰⁴ ³⁰⁵ ³⁰⁶ ³⁰⁷ ³⁰⁸ ³⁰⁹ ³¹⁰ ³¹¹ ³¹² ³¹³ ³¹⁴ ³¹⁵ ³¹⁶ ³¹⁷ ³¹⁸ ³¹⁹ ³²⁰ ³²¹ ³²² ³²³ ³²⁴ ³²⁵ ³²⁶ ³²⁷ ³²⁸ ³²⁹ ³³⁰ ³³¹ ³³² ³³³ ³³⁴ ³³⁵ ³³⁶ ³³⁷ ³³⁸ ³³⁹ ³⁴⁰ ³⁴¹ ³⁴² ³⁴³ ³⁴⁴ ³⁴⁵ ³⁴⁶ ³⁴⁷ ³⁴⁸ ³⁴⁹ ³⁵⁰ ³⁵¹ ³⁵² ³⁵³ ³⁵⁴ ³⁵⁵ ³⁵⁶ ³⁵⁷ ³⁵⁸ ³⁵⁹ ³⁶⁰ ³⁶¹ ³⁶² ³⁶³ ³⁶⁴ ³⁶⁵ ³⁶⁶ ³⁶⁷ ³⁶⁸ ³⁶⁹ ³⁷⁰ ³⁷¹ ³⁷² ³⁷³ ³⁷⁴ ³⁷⁵ ³⁷⁶ ³⁷⁷ ³⁷⁸ ³⁷⁹ ³⁸⁰ ³⁸¹ ³⁸² ³⁸³ ³⁸⁴ ³⁸⁵ ³⁸⁶ ³⁸⁷ ³⁸⁸ ³⁸⁹ ³⁹⁰ ³⁹¹ ³⁹² ³⁹³ ³⁹⁴ ³⁹⁵ ³⁹⁶ ³⁹⁷ ³⁹⁸ ³⁹⁹ ⁴⁰⁰ ⁴⁰¹ ⁴⁰² ⁴⁰³ ⁴⁰⁴ ⁴⁰⁵ ⁴⁰⁶ ⁴⁰⁷ ⁴⁰⁸ ⁴⁰⁹ ⁴¹⁰ ⁴¹¹ ⁴¹² ⁴¹³ ⁴¹⁴ ⁴¹⁵ ⁴¹⁶ ⁴¹⁷ ⁴¹⁸ ⁴¹⁹ ⁴²⁰ ⁴²¹ ⁴²² ⁴²³ ⁴²⁴ ⁴²⁵ ⁴²⁶ ⁴²⁷ ⁴²⁸ ⁴²⁹ ⁴³⁰ ⁴³¹ ⁴³² ⁴³³ ⁴³⁴ ⁴³⁵ ⁴³⁶ ⁴³⁷ ⁴³⁸ ⁴³⁹ ⁴⁴⁰ ⁴⁴¹ ⁴⁴² ⁴⁴³ ⁴⁴⁴ ⁴⁴⁵ ⁴⁴⁶ ⁴⁴⁷ ⁴⁴⁸ ⁴⁴⁹ ⁴⁵⁰ ⁴⁵¹ ⁴⁵² ⁴⁵³ ⁴⁵⁴ ⁴⁵⁵ ⁴⁵⁶ ⁴⁵⁷ ⁴⁵⁸ ⁴⁵⁹ ⁴⁶⁰ ⁴⁶¹ ⁴⁶² ⁴⁶³ ⁴⁶⁴ ⁴⁶⁵ ⁴⁶⁶ ⁴⁶⁷ ⁴⁶⁸ ⁴⁶⁹ ⁴⁷⁰ ⁴⁷¹ ⁴⁷² ⁴⁷³ ⁴⁷⁴ ⁴⁷⁵ ⁴⁷⁶ ⁴⁷⁷ ⁴⁷⁸ ⁴⁷⁹ ⁴⁸⁰ ⁴⁸¹ ⁴⁸² ⁴⁸³ ⁴⁸⁴ ⁴⁸⁵ ⁴⁸⁶ ⁴⁸⁷ ⁴⁸⁸ ⁴⁸⁹ ⁴⁹⁰ ⁴⁹¹ ⁴⁹² ⁴⁹³ ⁴⁹⁴ ⁴⁹⁵ ⁴⁹⁶ ⁴⁹⁷ ⁴⁹⁸ ⁴⁹⁹ ⁵⁰⁰ ⁵⁰¹ ⁵⁰² ⁵⁰³ ⁵⁰⁴ ⁵⁰⁵ ⁵⁰⁶ ⁵⁰⁷ ⁵⁰⁸ ⁵⁰⁹ ⁵¹⁰ ⁵¹¹ ⁵¹² ⁵¹³ ⁵¹⁴ ⁵¹⁵ ⁵¹⁶ ⁵¹⁷ ⁵¹⁸ ⁵¹⁹ ⁵²⁰ ⁵²¹ ⁵²² ⁵²³ ⁵²⁴ ⁵²⁵ ⁵²⁶ ⁵²⁷ ⁵²⁸ ⁵²⁹ ⁵³⁰ ⁵³¹ ⁵³² ⁵³³ ⁵³⁴ ⁵³⁵ ⁵³⁶ ⁵³⁷ ⁵³⁸ ⁵³⁹ ⁵⁴⁰ ⁵⁴¹ ⁵⁴² ⁵⁴³ ⁵⁴⁴ ⁵⁴⁵ ⁵⁴⁶ ⁵⁴⁷ ⁵⁴⁸ ⁵⁴⁹ ⁵⁵⁰ ⁵⁵¹ ⁵⁵² ⁵⁵³ ⁵⁵⁴ ⁵⁵⁵ ⁵⁵⁶ ⁵⁵⁷ ⁵⁵⁸ ⁵⁵⁹ ⁵⁶⁰ ⁵⁶¹ ⁵⁶² ⁵⁶³ ⁵⁶⁴ ⁵⁶⁵ ⁵⁶⁶ ⁵⁶⁷ ⁵⁶⁸ ⁵⁶⁹ ⁵⁷⁰ ⁵⁷¹ ⁵⁷² ⁵⁷³ ⁵⁷⁴ ⁵⁷⁵ ⁵⁷⁶ ⁵⁷⁷ ⁵⁷⁸ ⁵⁷⁹ ⁵⁸⁰ ⁵⁸¹ ⁵⁸² ⁵⁸³ ⁵⁸⁴ ⁵⁸⁵ ⁵⁸⁶ ⁵⁸⁷ ⁵⁸⁸ ⁵⁸⁹ ⁵⁹⁰ ⁵⁹¹ ⁵⁹² ⁵⁹³ ⁵⁹⁴ ⁵⁹⁵ ⁵⁹⁶ ⁵⁹⁷ ⁵⁹⁸ ⁵⁹⁹ ⁶⁰⁰ ⁶⁰¹ ⁶⁰² ⁶⁰³ ⁶⁰⁴ ⁶⁰⁵ ⁶⁰⁶ ⁶⁰⁷ ⁶⁰⁸ ⁶⁰⁹ ⁶¹⁰ ⁶¹¹ ⁶¹² ⁶¹³ ⁶¹⁴ ⁶¹⁵ ⁶¹⁶ ⁶¹⁷ ⁶¹⁸ ⁶¹⁹ ⁶²⁰ ⁶²¹ ⁶²² ⁶²³ ⁶²⁴ ⁶²⁵ ⁶²⁶ ⁶²⁷ ⁶²⁸ ⁶²⁹ ⁶³⁰ ⁶³¹ ⁶³² ⁶³³ ⁶³⁴ ⁶³⁵ ⁶³⁶ ⁶³⁷ ⁶³⁸ ⁶³⁹ ⁶⁴⁰ ⁶⁴¹ ⁶⁴² ⁶⁴³ ⁶⁴⁴ ⁶⁴⁵ ⁶⁴⁶ ⁶⁴⁷ ⁶⁴⁸ ⁶⁴⁹ ⁶⁵⁰ ⁶⁵¹ ⁶⁵² ⁶⁵³ ⁶⁵⁴ ⁶⁵⁵ ⁶⁵⁶ ⁶⁵⁷ ⁶⁵⁸ ⁶⁵⁹ ⁶⁶⁰ ⁶⁶¹ ⁶⁶² ⁶⁶³ ⁶⁶⁴ ⁶⁶⁵ ⁶⁶⁶ ⁶⁶⁷ ⁶⁶⁸ ⁶⁶⁹ ⁶⁷⁰ ⁶⁷¹ ⁶⁷² ⁶⁷³ ⁶⁷⁴ ⁶⁷⁵ ⁶⁷⁶ ⁶⁷⁷ ⁶⁷⁸ ⁶⁷⁹ ⁶⁸⁰ ⁶⁸¹ ⁶⁸² ⁶⁸³ ⁶⁸⁴ ⁶⁸⁵ ⁶⁸⁶ ⁶⁸⁷ ⁶⁸⁸ ⁶⁸⁹ ⁶⁹⁰ ⁶⁹¹ ⁶⁹² ⁶⁹³ ⁶⁹⁴ ⁶⁹⁵ ⁶⁹⁶ ⁶⁹⁷ ⁶⁹⁸ ⁶⁹⁹ ⁷⁰⁰ ⁷⁰¹ ⁷⁰² ⁷⁰³ ⁷⁰⁴ ⁷⁰⁵ ⁷⁰⁶ ⁷⁰⁷ ⁷⁰⁸ ⁷⁰⁹ ⁷¹⁰ ⁷¹¹ ⁷¹² ⁷¹³ ⁷¹⁴ ⁷¹⁵ ⁷¹⁶ ⁷¹⁷ ⁷¹⁸ ⁷¹⁹ ⁷²⁰ ⁷²¹ ⁷²² ⁷²³ ⁷²⁴ ⁷²⁵ ⁷²⁶ ⁷²⁷ ⁷²⁸ ⁷²⁹ ⁷³⁰ ⁷³¹ ⁷³² ⁷³³ ⁷³⁴ ⁷³⁵ ⁷³⁶ ⁷³⁷ ⁷³⁸ ⁷³⁹ ⁷⁴⁰ ⁷⁴¹ ⁷⁴² ⁷⁴³ ⁷⁴⁴ ⁷⁴⁵ ⁷⁴⁶ ⁷⁴⁷ ⁷⁴⁸ ⁷⁴⁹ ⁷⁵⁰ ⁷⁵¹ ⁷⁵² ⁷⁵³ ⁷⁵⁴ ⁷⁵⁵ ⁷⁵⁶ ⁷⁵⁷ ⁷⁵⁸ ⁷⁵⁹ ⁷⁶⁰ ⁷⁶¹ ⁷⁶² ⁷⁶³ ⁷⁶⁴ ⁷⁶⁵ ⁷⁶⁶ ⁷⁶⁷ ⁷⁶⁸ ⁷⁶⁹ ⁷⁷⁰ ⁷⁷¹ ⁷⁷² ⁷⁷³ ⁷⁷⁴ ⁷⁷⁵ ⁷⁷⁶ ⁷⁷⁷ ⁷⁷⁸ ⁷⁷⁹ ⁷⁸⁰ ⁷⁸¹ ⁷⁸² ⁷⁸³ ⁷⁸⁴ ⁷⁸⁵ ⁷⁸⁶ ⁷⁸⁷ ⁷⁸⁸ ⁷⁸⁹ ⁷⁹⁰ ⁷⁹¹ ⁷⁹² ⁷⁹³ ⁷⁹⁴ ⁷⁹⁵ ⁷⁹⁶ ⁷⁹⁷ ⁷⁹⁸ ⁷⁹⁹ ⁸⁰⁰ ⁸⁰¹ ⁸⁰² ⁸⁰³ ⁸⁰⁴ ⁸⁰⁵ ⁸⁰⁶ ⁸⁰⁷ ⁸⁰⁸ ⁸⁰⁹ ⁸¹⁰ ⁸¹¹ ⁸¹² ⁸¹³ ⁸¹⁴ ⁸¹⁵ ⁸¹⁶ ⁸¹⁷ ⁸¹⁸ ⁸¹⁹ ⁸²⁰ ⁸²¹ ⁸²² ⁸²³ ⁸²⁴ ⁸²⁵ ⁸²⁶ ⁸²⁷ ⁸²⁸ ⁸²⁹ ⁸³⁰ ⁸³¹ ⁸³² ⁸³³ ⁸³⁴ ⁸³⁵ ⁸³⁶ ⁸³⁷ ⁸³⁸ ⁸³⁹ ⁸⁴⁰ ⁸⁴¹ ⁸⁴² ⁸⁴³ ⁸⁴⁴ ⁸⁴⁵ ⁸⁴⁶ ⁸⁴⁷ ⁸⁴⁸ ⁸⁴⁹ ⁸⁵⁰ ⁸⁵¹ ⁸⁵² ⁸⁵³ ⁸⁵⁴ ⁸⁵⁵ ⁸⁵⁶ ⁸⁵⁷ ⁸⁵⁸ ⁸⁵⁹ ⁸⁶⁰ ⁸⁶¹ ⁸⁶² ⁸⁶³ ⁸⁶⁴ ⁸⁶⁵ ⁸⁶⁶ ⁸⁶⁷ ⁸⁶⁸ ⁸⁶⁹ ⁸⁷⁰ ⁸⁷¹ ⁸⁷² ⁸⁷³ ⁸⁷⁴ ⁸⁷⁵ ⁸⁷⁶ ⁸⁷⁷ ⁸⁷⁸ ⁸⁷⁹ ⁸⁸⁰ ⁸⁸¹ ⁸⁸² ⁸⁸³ ⁸⁸⁴ ⁸⁸⁵ ⁸⁸⁶ ⁸⁸⁷ ⁸⁸⁸ ⁸⁸⁹ ⁸⁹⁰ ⁸⁹¹ ⁸⁹² ⁸⁹³ ⁸⁹⁴ ⁸⁹⁵ ⁸⁹⁶ ⁸⁹⁷ ⁸⁹⁸ ⁸⁹⁹ ⁹⁰⁰ ⁹⁰¹ ⁹⁰² ⁹⁰³ ⁹⁰⁴ ⁹⁰⁵ ⁹⁰⁶ ⁹⁰⁷ ⁹⁰⁸ ⁹⁰⁹ ⁹¹⁰ ⁹¹¹ ⁹¹² ⁹¹³ ⁹¹⁴ ⁹¹⁵ ⁹¹⁶ ⁹¹⁷ ⁹¹⁸ ⁹¹⁹ ⁹²⁰ ⁹²¹ ⁹²² ⁹²³ ⁹²⁴ ⁹²⁵ ⁹²⁶ ⁹²⁷ ⁹²⁸ ⁹²⁹ ⁹³⁰ ⁹³¹ ⁹³² ⁹³³ ⁹³⁴ ⁹³⁵ ⁹³⁶ ⁹³⁷ ⁹³⁸ ⁹³⁹ ⁹⁴⁰ ⁹⁴¹ ⁹⁴² ⁹⁴³ ⁹⁴⁴ ⁹⁴⁵ ⁹⁴⁶ ⁹⁴⁷ ⁹⁴⁸ ⁹⁴⁹ ⁹⁵⁰ ⁹⁵¹ ⁹⁵² ⁹⁵³ ⁹⁵⁴ ⁹⁵⁵ ⁹⁵⁶ ⁹⁵⁷ ⁹⁵⁸ ⁹⁵⁹ ⁹⁶⁰ ⁹⁶¹ ⁹⁶² ⁹⁶³ ⁹⁶⁴ ⁹⁶⁵ ⁹⁶⁶ ⁹⁶⁷ ⁹⁶⁸ ⁹⁶⁹ ⁹⁷⁰ ⁹⁷¹ ⁹⁷² ⁹⁷³ ⁹⁷⁴ ⁹⁷⁵ ⁹⁷⁶ ⁹⁷⁷ ⁹⁷⁸ ⁹⁷⁹ ⁹⁸⁰ ⁹⁸¹ ⁹⁸² ⁹⁸³ ⁹⁸⁴ ⁹⁸⁵ ⁹⁸⁶ ⁹⁸⁷ ⁹⁸⁸ ⁹⁸⁹ ⁹⁹⁰ ⁹⁹¹ ⁹⁹² ⁹⁹³ ⁹⁹⁴ ⁹⁹⁵ ⁹⁹⁶ ⁹⁹⁷ ⁹⁹⁸ ⁹⁹⁹ ¹⁰⁰⁰ ¹⁰⁰¹ ¹⁰⁰² ¹⁰⁰³ ¹⁰⁰⁴ ¹⁰⁰⁵ ¹⁰⁰⁶ ¹⁰⁰⁷ ¹⁰⁰⁸ ¹⁰⁰⁹ ¹⁰¹⁰ ¹⁰¹¹ ¹⁰¹² ¹⁰¹³ ¹⁰¹⁴ ¹⁰¹⁵ ¹⁰¹⁶ ¹⁰¹⁷ ¹⁰¹⁸ ¹⁰¹⁹ ¹⁰²⁰ ¹⁰²¹ ¹⁰²² ¹⁰²³ ¹⁰²⁴ ¹⁰²⁵ ¹⁰²⁶ ¹⁰²⁷ ¹⁰²⁸ ¹⁰²⁹ ¹⁰³⁰ ¹⁰³¹ ¹⁰³² ¹⁰³³ ¹⁰³⁴ ¹⁰³⁵ ¹⁰³⁶ ¹⁰³⁷ ¹⁰³⁸ ¹⁰³⁹ ¹⁰⁴⁰ ¹⁰⁴¹ ¹⁰⁴² ¹⁰⁴³ ¹⁰⁴⁴ ¹⁰⁴⁵ ¹⁰⁴⁶ ¹⁰⁴⁷ ¹⁰⁴⁸ ¹⁰⁴⁹ ¹⁰⁵⁰ ¹⁰⁵¹ ¹⁰⁵² ¹⁰⁵³ ¹⁰⁵⁴ ¹⁰⁵⁵ ¹⁰⁵⁶ ¹⁰⁵⁷ ¹⁰⁵⁸ ¹⁰⁵⁹ ¹⁰⁶⁰ ¹⁰⁶¹ ¹⁰⁶² ¹⁰⁶³ ¹⁰⁶⁴ ¹⁰⁶⁵ ¹⁰⁶⁶ ¹⁰⁶⁷ ¹⁰⁶⁸ ¹⁰⁶⁹ ¹⁰⁷⁰ ¹⁰⁷¹ ¹⁰⁷² ¹⁰⁷³ ¹⁰⁷⁴ ¹⁰⁷⁵ ¹⁰⁷⁶ ¹⁰⁷⁷ ¹⁰⁷⁸ ¹⁰⁷⁹ ¹⁰⁸⁰ ¹⁰⁸¹ ¹⁰⁸² ¹⁰⁸³ ¹⁰⁸⁴ ¹⁰⁸⁵ ¹⁰⁸⁶ ¹⁰⁸⁷ ¹⁰⁸⁸ ¹⁰⁸⁹ ¹⁰⁹⁰ ¹⁰⁹¹ ¹⁰⁹² ¹⁰⁹³ ¹⁰⁹⁴ ¹⁰⁹⁵ ¹⁰⁹⁶ ¹⁰⁹⁷ ¹⁰⁹⁸ ¹⁰⁹⁹ ¹¹⁰⁰ ¹¹⁰¹ ¹¹⁰² ¹¹⁰³ ¹¹⁰⁴ ¹¹⁰⁵ ¹¹⁰⁶ ¹¹⁰⁷ ¹¹⁰⁸ ¹¹⁰⁹ ¹¹¹⁰ ¹¹¹¹ ¹¹¹² ¹¹¹³ ¹¹¹⁴ ¹¹¹⁵ ¹¹¹⁶ ¹¹¹⁷ ¹¹¹⁸ ¹¹¹⁹ ¹¹²⁰ ¹¹²¹ ¹¹²² ¹¹²³ ¹¹²⁴ ¹¹²⁵ ¹¹²⁶ ¹¹²⁷ ¹¹²⁸ ¹¹²⁹ ¹¹³⁰ ¹¹³¹ ¹¹³² ¹¹³³ ¹¹³⁴ ¹¹³⁵ ¹¹³⁶ ¹¹³⁷ ¹¹³⁸ ¹¹³⁹ ¹¹⁴⁰ ¹¹⁴¹ ¹¹⁴² ¹¹⁴³ ¹¹⁴⁴ ¹¹⁴⁵ ¹¹⁴⁶ ¹¹⁴⁷ ¹¹⁴⁸ ¹¹⁴⁹ ¹¹⁵⁰ ¹¹⁵¹ ¹¹⁵² ¹¹⁵³ ¹¹⁵⁴ ¹¹⁵⁵ ¹¹⁵⁶ ¹¹⁵⁷ ¹¹⁵⁸ ¹¹⁵⁹ ¹¹⁶⁰ ¹¹⁶¹ ¹¹⁶² ¹¹⁶³ ¹¹⁶⁴ ¹¹⁶⁵ ¹¹⁶⁶ ¹¹⁶⁷ ¹¹⁶⁸ ¹¹⁶⁹ ¹¹⁷⁰ ¹¹⁷¹ ¹¹⁷² ¹¹⁷³ ¹¹⁷⁴ ¹¹⁷⁵ ¹¹⁷⁶ ¹¹⁷⁷ ¹¹⁷⁸ ¹¹⁷⁹ ¹¹⁸⁰ ¹¹⁸¹ ¹¹⁸² ¹¹⁸³ ¹¹⁸⁴ ¹¹⁸⁵ ¹¹⁸⁶ ¹¹⁸⁷ ¹¹⁸⁸ ¹¹⁸⁹ ¹¹⁹⁰ ¹¹⁹¹ ¹¹⁹² ¹¹⁹³ ¹¹⁹⁴ ¹¹⁹⁵ ¹¹⁹⁶ ¹¹⁹⁷ ¹¹⁹⁸ ¹¹⁹⁹ ¹²⁰⁰ ¹²⁰¹ ¹²⁰² ¹²⁰³ ¹²⁰⁴ ¹²⁰⁵ ¹²⁰⁶ ¹²⁰⁷ ¹²⁰⁸ ¹²⁰⁹ ¹²¹⁰ ¹²¹¹ ¹²¹² ¹²¹³ ¹²¹⁴ ¹²¹⁵ ¹²¹⁶ ¹²¹⁷ ¹²¹⁸ ¹²¹⁹ ¹²²⁰ ¹²²¹ ¹²²² ¹²²³ ¹²²⁴ ¹²²⁵ ¹²²⁶ ¹²²⁷ ¹²²⁸ ¹²²⁹ ¹²³⁰ ¹²³¹ ¹²³² ¹²³³ ¹²³⁴ ¹²³⁵ ¹²³⁶ ¹²³⁷ ¹²³⁸ ¹²³⁹ ¹²⁴⁰ ¹²⁴¹ ¹²⁴² ¹²⁴³ ¹²⁴⁴ ¹²⁴⁵ ¹²⁴⁶ ¹²⁴⁷ ¹²⁴⁸ ¹²⁴⁹ ¹²⁵⁰ ¹²⁵¹ ¹²⁵² ¹²⁵³ ¹²⁵⁴ ¹²⁵⁵ ¹²⁵⁶ ¹²⁵⁷ ¹²⁵⁸ ¹²⁵⁹ ¹²⁶⁰ ¹²⁶¹ ¹²⁶² ¹²⁶³ ¹²⁶⁴ ¹²⁶⁵ ¹²⁶⁶ ¹²⁶⁷ ¹²⁶⁸ ¹²⁶⁹ ¹²⁷⁰ ¹²⁷¹ ¹²⁷² ¹²⁷³ ¹²⁷⁴ ¹²⁷⁵ ¹²⁷⁶ ¹²⁷⁷ ¹²⁷⁸ ¹²⁷⁹ ¹²⁸⁰ ¹²⁸¹ ¹²⁸² ¹²⁸³ ¹²⁸⁴ ¹²⁸⁵ ¹²⁸⁶ ¹²⁸⁷ ¹²⁸⁸ ¹²⁸⁹ ¹²⁹⁰ ¹²⁹¹ ¹²⁹² ¹²⁹³ ¹²⁹⁴ ¹²⁹⁵ ¹²⁹⁶ ¹²⁹⁷ ¹²⁹⁸ ¹²⁹⁹ ¹³⁰⁰ ¹³⁰¹ ¹³⁰² ¹³⁰³ ¹³⁰⁴ ¹³⁰⁵ ¹³⁰⁶ ¹³⁰⁷ ¹³⁰⁸ ¹³⁰⁹ ¹³¹⁰ ¹³¹¹ ¹³¹² ¹³¹³ ¹³¹⁴ ¹³¹⁵ ¹³¹⁶ ¹³¹⁷ ¹³¹⁸ ¹³¹⁹ ¹³²⁰ ¹³²¹ ¹³²² ¹³²³ ¹³²⁴ ¹³²⁵ ¹³²⁶ ¹³²⁷ ¹³²⁸ ¹³²⁹ ¹³³⁰ ¹³³¹ ¹³³² ¹³³³ ¹³³⁴ ¹³³⁵ ¹³³⁶ ¹³³⁷ ¹³³⁸ ¹³³⁹ ¹³⁴⁰ ¹³⁴¹ ¹³⁴² ¹³⁴³ ¹³⁴⁴ ¹³⁴⁵ ¹³⁴⁶	

Меркваше Оуго

Адресивные сек-
ции - секции
материала, которые
содержат в себе
информацию о
предмете, о котором
ведется речь.

Пустотодуши

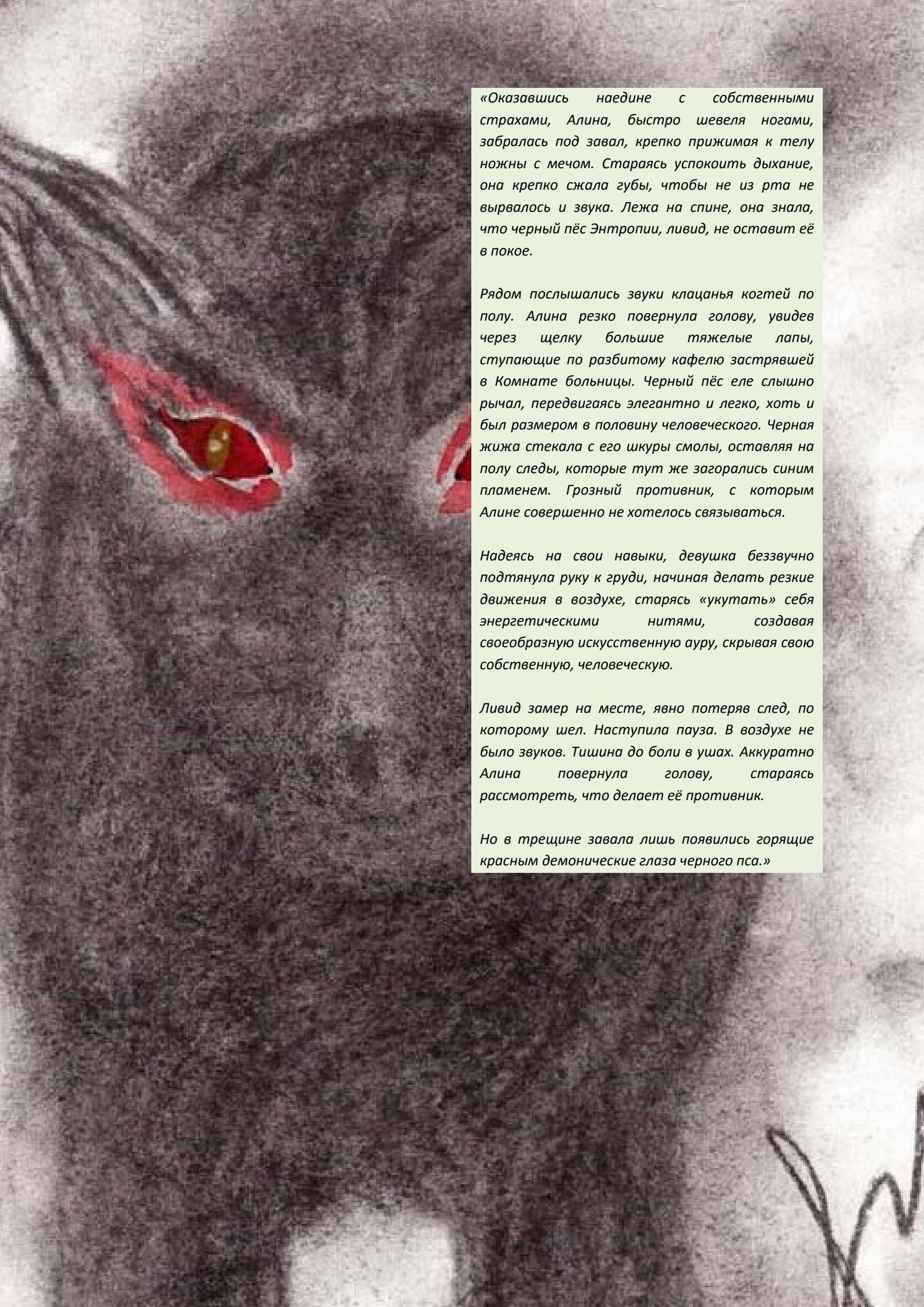
↳ существование миров
пустоты, не-самости,
хотящие себя из
бездны миров.

Истина-сила
пустоты и для мертвых
для живых и призраков
Они живы, не умирают,
чтобы исчезнуть
вернутся в царство теней,
мелкие питая немощь
миров мирая, и пытаясь
найти Рубин Тини,
вот кошмач немощи.
Финал: Эта "органная" -
- сила самой смерти

Меркваше Оуго

Орфографическое, и испомытук	Е
запретные Иеремие	Г
Мити. Черные нек-	и
рожалити. Ада-	о
ны саимой.	и
Смерти и	Сила год
духа судорок, колесного-	
и ордан	Вашими ир-
нотность	раушного
Эмпо-	Уасови коне-
пиво.	мурин, и жень
Али. Собираем смертные	
и иже конструируе,	
чтоби сданы себе	
тело бога.	

Церен
 1. Сообщество горо-
 2. жанин халса.
 3. Илүүт нутги н
 4. рдгийн Усрнал
 5. Төрвөг Турал
 6. Тогт, тогтмол, чинг
 7. чингдэг
 8. могов, огу-
 9. тоосны рой,
 10. илүүтмол бодов
 11. подзалин дү-
 12. вон мурдоси.
 13. Тэнгэр, модит
 14. үрчинхон мурдос-
 15. тийн, чингдэг
 16. бодигдэг и чингдэг
 17. оосонги, оосонги



«Оказавшись наедине с собственными страхами, Алина, быстро шевеля ногами, забралась под завал, крепко прижимая к телу ножны с мечом. Стараясь успокоить дыхание, она крепко сжала губы, чтобы не из рта не вырвалось и звука. Лежа на спине, она знала, что чёрный пёс Энтропии, ливид, не оставит её в покое.

Рядом слышались звуки клцанья когтей по полу. Алина резко повернула голову, увидев через щелку большие тяжелые лапы, ступающие по разбитому кафелю застрявшей в Комнате больницы. Чёрный пёс еле слышно рычал, передвигаясь элегантно и легко, хоть и был размером в половину человеческого. Чёрная жижа стекала с его шкуры смолы, оставляя на полу следы, которые тут же загорались синим пламенем. Грозный противник, с которым Алине совершенно не хотелось связываться.

Надеясь на свои навыки, девушка беззвучно подтянула руку к груди, начиная делать резкие движения в воздухе, стараясь «укутать» себя энергетическими нитями, создавая своеобразную искусственную ауру, скрывая свою собственную, человеческую.

Ливид замер на месте, явно потеряв след, по которому шел. Наступила пауза. В воздухе не было звуков. Тишина до боли в ушах. Аккуратно Алина повернула голову, стараясь рассмотреть, что делает её противник.

Но в трещине завала лишь появились горящие красным демонические глаза черного пса.»

Глава 12: Книга монстров

Как уже не раз было замечено, на Тропах встречается большое количество противников и монстров, с которым приходится сталкиваться игровым персонажам, преодолевать опасности, и ужас, которых охватывает все живое перед лицом потусторонней опасности. Данная глава поможет вам создать достойных боевых противников для ваших игроков, подготовив боевое столкновение по всей строгости.

Заметим, что в данной главе описаны именно монстры, а не иные Странники. Также в данной главе будет описано ограниченно количество монстров. Остальных противников вам нужно будет создать самим, ориентируясь на описания, изложенные далее.

Для того, чтобы создать достойное боевое столкновение, ориентируйтесь по среднему базовому уровню персонажей в игровой партии. Противники должны встречаться разнообразные: 2 воина + стрелок + вожак того же уровня, что и команда четырех персонажей – это бой средней сложности, который бросит вызов игрокам и их тактическому мышлению. Не делайте в сражении более 3х видов противников, и не более 3х ролей у противников (о которых сказано далее). Вместо этого лучше увеличить количество тех или иных противников одного вида. Помните, что враги далеко не всегда безмозглые зомби, но при этом не всегда и обученные убийцы, действующие в бою всегда тактически верно. Поэтому вообразите ситуацию из их глаз, и действуйте ими соответственно.

Конструктор монстров

Для того, чтобы создать достойное боевое столкновение, ориентируйтесь по среднему базовому уровню персонажей в игровой партии. Противники должны встречаться разнообразные: 2 воина + стрелок + вожак того же уровня, что и команда четырех персонажей – это бой средней сложности, который бросит вызов. Не делайте в сражении более 3х видов противников, и не более 3х ролей у противников (о которых сказано далее). Вместо этого лучше увеличить количество противников одного вида. Помните, что враги не всегда безмозглые зомби, но при этом не всегда обученные убийцы. Поэтому вообразите ситуацию из их глаз, и действуйте ими соответственно.

Для удобства у противников описание

намного сокращено. Да, у монстров лишь три характеристики, статус нет. Вместо этого каждый шаг характеристики, («+») приравнивается к одному шестигранному кубу. Если характеристика равна 2+, то нужно будет кидать 2д6 на проверки этой характеристики. Вместо навыков и специализаций у монстров просто пометки о различных бонусах при определенных ситуациях. Все остальные способности, вроде заклинаний или особых ударов, используются и рассчитываются по аналогии с игровыми персонажами. При этом шок тела и реакции кидается по физической характеристике, а шок духа – по ментальной или характеру.

Базово противник 1 уровня имеет 2+ во всех характеристиках, а также 1 отличительную черту, описанные далее. «+» в характеристиках можно распределить как угодно по желанию (минимум 1+). Хиты монстра вычисляются как максимум физической характеристики. К значению хитов добавляется модификатор (малый, средний или большой) в зависимости от того, монстр стрелок/колдун/знаток, вожак/лекарь/шпион или воин/телохранитель/головорез соответственно за каждый уровень, начиная со 2го.

Действия равны половине физической характеристики.

Вдохновение считается максимумом характера.

Защита монстра равна 6 + шаги в физической характеристике или в ментальной характеристике (больше – против ближнего боя, меньше – против дальнего).

За каждый уровень монстра, добавьте ему черту (или новый ранг в уже имеющейся).

Каждый третий уровень монстр получает «+» в любую характеристику.

Особенности противников:

- Если монстр попадает по своей цели в ближнем бою, то наносит повреждения физической характеристике + малый бонус (+2), если оружие средней тяжести, либо средний бонус (+4), если оружие смертельное, либо большой бонус (+6), если оружие смертоносное.

- Если монстр попадает по своей цели в дальнем бою, то наносит повреждений по используемому оружию. Например, бьющий с мачете головорез с физической характеристикой 2+, нанесёт 2д6+2 повреждений. А вот если этот бандит будет стрелять из Калашникова, то нанесёт 3д10.

- Класс монстра: у каждого монстра есть свой класс, как и у каждого персонажа. От класса зависит

сколько хитов получит монстр, а также специфичное свойство, ранг которого развивается каждый третий уровень. До 3го уровня класс монстра не имеет значения.

! Воин: за каждый ранг класса, когда монстр атакует, может перекидывать кубик атаки, а также получает малый бонус (+2) к повреждениям (только в ближне).

! Вожак: за каждый ранг класса раз в ход может тратить действие характера, чтобы приказывать своим подчинённым действовать тактически верно, а не кидаться на ближайшего врага. Сделав бросок академического знания (тактика) со сложностью 9 за этого монстра, вы действуете монстрами против игроков максимально тактически верно. За каждую перекинутую сложность выше 9, вы действуете так дополнительный раунд.

! Головорез: за каждый ранг класса, когда монстр атакует, может перекидывать кубик повреждений.

! Знаток: за каждый ранг класса, монстр автоматически узнает сильные и слабые стороны случайного персонажа в столкновении, а также знает дополнительный язык, и может перекидывать дайсы в броске знания.

! Колдун: за каждый ранг, монстр делает проверку мистического навыка в свой ход без траты * и #.

! Лекарь: за каждый ранг класса раз в бой монстр может излечить соседнему союзнику д12 хитов за 6*.

! Стрелок: за каждый ранг класса, когда монстр атакует в дальнем бою, может перекидывать дайсы атаки и дистанции, а также получает малый бонус (+2) к повреждениям (только в дальнем бою).

! Телохранитель: за каждый ранг класса раз в бой монстр может сократить получаемые повреждения на д12.

! Шпион: за каждый ранг класса раз в бой монстр может получить среднее прикрытие на раунд, чтобы сделать бросок скрытности, а также, атакуя из скрытности, монстр получает малый бонус (+2) к повреждениям за каждый ранг класса.

Черты монстров.

Черты получает монстр за каждый свой уровень.

Чтобы приобрести III ранг черты, монстру необходимо поднять 2 уровня, а не 1

Бездушный: у монстра нет души, нет чувств и эмоций. На него не действуют психологические волнения, он автоматически проходит шок духа на

эмоциональное влияние, но может быть запутан иллюзиями или видимым.

Бионт: «монстр» является обычным смертным. Все хиты монстра всегда делятся на 2. Добавьте монстру дополнительную черту.

Броня: за каждый ранг данного правила доспешные хиты цели увеличиваются на 30, а порог брони на 5.

Выживший: за каждый ранг данного правила все хиты монстра увеличиваются на 5.

Исполин: за каждый ранг данного правила монстр увеличивается в размерах, занимая новое количество клеток (без исполина 1 клетка, с Исполином I 2x2 клетки, с Исполином II 3x3 клетки), получает малый бонус к повреждениям, атакам, порогу брони (доспешные хиты не важны), и малый штраф к количеству действий.

Истинная форма: с телом или специальными возможностями монстра что-то не так. Это отмечается в его описании. Монстр не может приобретать новые свойства, не свойственные его уровню, но при особых обстоятельствах одни свойства могут перетекать в другие.

Левитация: вместо обычной ходьбы, монстр летает в метре над любой поверхностью.

Лучи: монстр может испускать из своих конечностей, глаз или рта разрушительные лучи, которые требуют навыка дальнего боя или мистических навыков, а также 6* за удар. За каждый ранг данного правила повреждения луча 3дб, а дальность 5 (+д12 вне зависимости от ранга).

Навыки: это специальное правило отражает навыки существа. На ранге I у существа 3 навыка, развитые на 3. Вы можете потратить новый ранг, чтобы добавить еще 3 навыка. Увеличив ранг данного правила, навыки становятся развитыми на 3 больше. Но если вы взяли более 3 навыков, то увеличение ранга данного правила требует дополнительного уровня монстра. Монстрам можно брать «восприятие» как навык. Например сделать «Навыки II: дальний бой, ближний бой, ауры, восприятие, крепкость, метание» на 1м уровне монстра нельзя, а на 2м – можно.

Невосприимчивость к физурону: в зависимости от ранга данного правила монстр получает или в 2 раза меньше урона, или в 3 раза меньше урона (всегда округлять в меньшую сторону), или вообще иммунен к урону от обычных физических атак.

Усиленный навык: за каждый ранг данного правила монстр получает малый бонус к указанному навыку.

Оболочка: за каждый ранг данного правила монстр получает новый уровень бонуса от мистического воздействия, либо сам воздействующий получает соответственный штраф.

Особые чувства: вместо обычных чувств у монстра указанные способы обнаружения противников.

Природное оружие: за каждый ранг данного правила монстр наносит малый бонус (+2) урона в ближнем бою (помимо ПОЛНОГО физического атрибута), но не может использовать обычное оружие. Атака с такого оружия стоит 5*.

Рытье: за каждый ранг данного правила монстр способен тратить треть всех своих *, чтобы буквально прорывать каменные, земляные, бетонные и прочие подобные препятствия.

Скрытая атака: за каждый ранг данного правила монстр наносит дополнительно дб урона, атакуя в заднюю арку обзора других персонажей.

Слабое место: когда у монстра иссякают все хиты, то он падает, но не умирает до тех пор, пока ему не поразят указанное место. С другой стороны, если в ходе боя по какой-либо причине он получает травму слабого места, то получает двойной урон.

Спешка: действия (*) монстра увеличены на 3* за каждый ранг данного правила.

Тренировка: за каждый ранг данного правила монстр открывает для себя определенную ячейку с доски тренировок.

Тропоход: за каждый ранг данного правила Вдохновение (#) монстра увеличено на 3#.

Хорош в ближнем бою: за каждый ранг данного правила монстр перекидывает наименьший кубик атаки в ближнем бою.

Хорош в стрельбе: за каждый ранг данного правила монстр перекидывает наименьший кубик атаки в дальнем бою.

Пример создания монстра

Готовясь к игре, мне необходимо создать страшных тварей, которые заполонили пространство рядом с полисом на Тропе. Полис страдает от странного заболевания, поэтому игрокам нужно будет пробиться через подземелье, больше напоминающее подземку или канализацию. Мне сразу на ум приходит игра "Silent Hill 4", где в первом мире были жуткие собаки с раздваивающейся пастью. В моей версии Тропы подобные твари называются трохеями. Мне нужно, чтобы эти враги наводили на игроков ужас, но их можно было бы убить, если навалиться всем вместе. Поэтому они

будут 3го уровня и головорезами.

3й уровень дает им еще один шаг в характеристиках и ранг класса. Распределив характеристики, я сделаю этим тварям физическую 3+, ментальную 3+ и характер+. Плюс у них будет свойство класса: в атаке перекинуть 1 кубик повреждений. В этом моменте, признаться честно, я немного пожалел игроков, ведь мог перевести один шаг с ментальной на физическую.

По монстру стало бы легче попадать при стрельбе, но это увеличило бы хиты, действия, защиту в ближнем бою и повреждения. Но и сложность это бы увеличило в разы, т.к. неосторожный новичок на Тропах мог бы легко умереть в таком столкновении. Начальные хиты твари равны максимуму физической характеристики, а значит это 18. Так бы и осталось, если бы монстр был 1го уровня. Но каждый новый уровень класс головореза прибавляет большой бонус (+6). А значит в итоге у монстра будет 30 хитов.

Действия монстра равны половине максимума физической характеристики, а значит это 9. Вдохновение равно максимуму характера, а значит это 6, но для таких тварей это не самая нужная характеристика.

Добавляем черты. Уровень у монстра 3, а значит и черт будет 3. Собаке надо чем-то атаковать, поэтому это будет природное оружие (повреждения увеличатся на дб). Пусть это будет еще и слабое место: сразив пса, ему нужно отсечь голову, иначе он регенерирует, но это значит, что любые удары в шею нанесут двойной урон. Ну и пусть это будут навыки: ближний бой, восприятие и бытовое знание (выслеживание). На броски этих знаний моя трахея получит +3. Она какая-то не очень умелая, но довольно смертоносная. Получается в ближнем бою она атакует за 5*, бросая 3дб (для первых уровней это много!) на атаку, и 3дб+2 на повреждения с возможностью перекинуть один наименьший кубик. Это может отправить среднестатистического персонажа 1го базового уровня в отключку за удар. Великолепно!

Защита монстра 9 и от ближних, и от стрелковых атак. Поскольку он будет больше атаковать, а навыка уворота у него нет, то этот монстр отличный объект для практики комбо-атак. Никакого инвентаря у такого монстра с собой быть не может. Осталось теперь лишь правильно записать его, и моя трахея-убийца готова!

На Тропах встречается множество существ, которые бродят по Девятиэтажке также фривольно, как и некоторые Странники. В отличие от последних,

существа Троп не способны выбираться далеко в Слоях, разве что в пределах отведенной пространственной аномалии. Иногда, попадая в Комнату или особый участок Параллели, Странники могут наткнуться на целый выводок тех или иных существ с Тропы. Сами же эти существа перемещаются между аномальными зонами, где пространство тонкое, и существам не нужно дожидаться Волны. Все особенности живности на Тропах делают трохей одним из самых неприятных столкновений для Странников, ведь трохеи являются прирожденными охотниками, паранормальными гончими, с которых словно содрали кожу.

Любимым лакомством трохей является человеческая кровь, которую эти твари очень быстро высасывают из тела жертвы, впиваясь под кожу многочисленными хоботками-трубками, из которых состоит их пасть.

Пасть их также усеяна острейшими клыками. Делая мощный прыжок в сторону своей жертвы, трохея прочно вцепляется в её ключицу, проворно впиваясь хоботками, и за считанные секунды опустошая тело, оставляя лишь безжизненную оболочку. Чаще всего трохеи живут стаями до дюжины особей и перемещаются при помощи Волны чаще всего по аномалиям, не выходя далеко от Девятиэтажки из точки перемещения. Поэтому эти твари могут встречаться везде. И встреча с ними сулит лишь беды.

Трохея-убийца

Уровень 3, класс: головорез I

Физическая характеристика 2+

Ментальная характеристика 3+

Духовная характеристика 2+

Хиты: 30; Вдохновение: 6; Действия: 9 Защита:

9\9

Черты: Природное оружие I, слабое место, навыки I (ближний бой, восприятие, бытовые знания – выслеживание).

Атака (ближний бой) 5* 3д6 (повреждения 3д6+2, перекинуть наименьший кубик).



Ангел Хаоса

Некогда кинты были прекрасной древней расой Странников, которые проникали в любые доступные Слои, обращаясь в материальных пространствах в виде бесполох прекрасных гуманоидов с белыми крыльями за спиной. Даже когда они не обретали материальную форму, то скользили рядом со смертными, опекая их метущиеся души, порой являясь посредниками между древними Странниками и бионтами. Известные во многих легендах, как ангелы и хранители, кинтов так и стали называть. Потому они без тени сомнения встали на пути превосходящих сил Хаоса, вооруженные лучшими небесными клинками и силой божественного серебра, которое превращало Странника в вестника Армагеддона. Кинты были единственной надеждой спасавшихся бегством древних рас, например тех же Искр. Только кинты могли стать гарантом защиты и выживания. И кинты пали.

Хаос стремился уничтожить все, до чего дотянется, обратить в пустоту, в ничто. Но кинты были существами высшего порядка, поэтому просто растворить их не получалось. И тогда Хаос решил обратить их в самого себя. Извращенные кинты стали хаосом, его олицетворением, а Небесное Серебро на их телах стало питать нечистые силы. Завладев такой властью, Хаос создал миллиарды новых орудий опустошения материальных миров. Создавая Зияния, черные дыры между пространствами, кинты, или же ангелы хаоса, принимают самые разнообразные формы, чтобы нести опустошение всему живому.

Икона Нечестивого

Уровень 3, класс: стрелок I

Физический атрибут +

Ментальный атрибут +++++

Характер ++

Хиты: 10/10; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 9

Специальные правила: Левитация, Лучи I; Истинная форма.

Истинная форма (когда все хиты падают до 0, Икона обращается в Нечестивого, полностью восстанавливая хиты): ментальный и физический атрибут меняются местами, левитация обращается в правило «бегун», «лучи» обращаются в «природное оружие I».

Инвентарь: -

Червь Ржави

Уровень 5, класс: воин I

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут ++

Характер +

Хиты: 24/24; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 18

Специальные правила: Исполин II, Рытье I, Броня I, Истинная форма

Истинная форма (когда все хиты падают до 0, либо когда проглоченный проходит сложное столкновение навыков, Червь падает бездыханно, но его сердце, Ржавь, в виде новорожденного с зубами пираньи и ангельскими крыльями за спиной, испускает жуткие заклятья, полностью восстанавливая хиты): физический и ментальный атрибут меняются местами, «рытье» обращается в «Оболочку I», «исполин» обращается в «Пси II», а усиленный навык становится «навыки I: огонь, холод, молнии».

Инвентарь: кладка яиц ангела.

Жнец

Уровень 9, класс: головорез III

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут +++

Характер ++

Хиты: 60/60; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки II: ближний бой, атлетика, Печать; Навыки I: восприятие, бытовое знание, уворот; Хорош в ближнем бою II; Невосприимчивость к физурону II; Оболочка II.

Инвентарь: +II катана, +II кожаная броня, рог ангела хаоса (100 тиров).

Бионт

«Человек» - понятие растяжимое, когда речь идет о множестве находящихся рядом миров, где можно встретить множество самых необычных рас и разумных особей. Учитывая то, что любое живое существо, которое таит в себе Искру Жизни, способно стать Странником, понятие «раса» также встает под вопросом, ведь существа начинают различаться по иным признакам. Поэтому издавна Странниками решено делить всех встречаемых существ по иным градациям. Так, всех живых существ, кто не выделяется особыми отличительными чертами с точки зрения Странников, Нитевых Средоточий, Духа, и прочего, называют бионтами.

Бионты – это все «обычные» люди или смертные, состоящие из плоти и крови, содержащие в себе Искру Жизни. И не стоит расслабляться думая, что простые смертные не могут навредить Страннику. Все даже иначе! Да, по большинству своему бионты пугливы, избегая всего, чего не понимают. Но они не способны контролировать свои тела, выплески адреналина, как Странники. Даже в редком случае бионт Странник способен держать себя в руках много лучше, чем бионт с не пробудившейся Искрой Жизни.

Бионты, застрявшие на Параллелях, все также не могут контролировать себя полностью, пока не станут каким-то образом полноценными Странниками. Да и метущиеся души ничего не подозревающих смертных легко завести в омут смуты. Поэтому врагами Странников легко могут оказаться многочисленные сектанты, очарованные, охваченные призраками, и прочие бедные невинные личности.

Разбойник

Уровень 1, класс: головорез

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +

Характер ++

Хиты: 12/12; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 12

Специальные правила: Скрытая атака I, Бионт, Навыки I: ближний бой, рецидив, воровство

Инвентарь: блекджек, боевой нож, 5 тиров, возможна кожаная броня

Сектант

Уровень 1, класс: стрелок

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут ++

Характер +

Хиты: 10/10; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 10

Специальные правила: Хорош в стрельбе I, Бионт, Навыки I: дальний бой, уворот, восприятие.

Инвентарь: охотничья винтовка, 3 тира, кожаная броня.

Измененный сектант

Уровень 2, класс: телохранитель

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +

Характер ++

Хиты: 15/15; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 15

Специальные правила: Хорош в ближнем бою I, Бионт, Навыки I: ближний бой, призыв, атлетика, Тренировка: Тьма I.

Инвентарь: лонгсворд, баклер, кожаная броня, 7 тиров.

Ведомый

«Серые» - так на Тропах называют тех Странников, что постоянно слышат Зов Девятиэтажки. Не совсем понятно, на что конкретно похож этот Зов (с большой буквы потому, что так называется само явление), но сами Серые описывают его как «музыка, звучащая в подсознании». Некоторые Странники-исследователи полагают, что к духовному Средоточию в голове Серых время от времени сквозь пространство прокидывается Нить от ближайшего места перехода и во время Волны. Это влияет на мозг Серого, из-за чего тот «слышит» призрачные голоса и музыку. Однако не раз Серые доказывали, что слышимые ими голоса могут привести в удивительные места и спасти из опасного положения, словно что-то свыше действительно ведет их. Само собой это также может являться побочным эффектом явления Волны. Однако некоторые Серые, или Ведомые, как они называют сами себя, настолько углубляются в изучение Зова, что начинают поклоняться ему, словно божеству. Это не богослужение, как таковое, однако Зов становится причиной поистине религиозных конфликтов, порой даже терактов. Встречаются такие Ведомые, кто силой аномалий и многочисленных смертей мечтают пробудить Искры Жизни в целых Слоях, чтобы привести местных жителей «к светлому будущему». Прочих Странников же они мечтают завести в Девятиэтажку, в глубины Бездны, и предать их анафеме (по той или иной причине, которую они расслышали в Зове).

Если Ведомый – фанатик Зова, то доверять ему не стоит. Кто знает, что Девятиэтажка нашепчет ему в следующий момент.

Ведомый Вестник

Уровень 2, класс: знаток

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут ++

Характер ++

Хиты: 14/14; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки I: призыв, изгнание, ближний бой; Тренировки: Призыв I.

Инвентарь: бо (боевой штандарт), робы (не броня), 3 тира.

Ведомый Мститель

Уровень 5, класс: шпион I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут ++

Характер ++

Хиты: 22/22; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 18

Специальные правила: Скрытая атака I; Навыки I: скрытность, ближний бой, атлетика; Хорош в ближнем бою I; Тренировка: Пустота I.

Инвентарь: цвайхендер, улучшенная лёгкая броня.

Ведомый Пророк

Уровень 8, класс: воин II

Физический атрибут +++ ++

Ментальный атрибут +

Характер ++

Хиты: 60/60; **Вдохновение:** 15; **Действия:** 18

Специальные правила: Тропоход I; Природное оружие III; Хорош в атаке II; Усиленный навык: ближний бой.

Инвентарь: улучшенный лёгкий доспех, 12 тиров

Дуал

Как и Искры Жизни, многие древние Странники до сих пор живы, спустя миллион лет с момента их падения перед наступающими силами Хаоса. Древних Странников было множество видов, равно как сейчас существует множество подвидов (которые принято называть расами) Странников. И если не считать жутких ангелов хаоса, то лишь немногие древние расы смогли обрести в современном мире новую форму, да и вообще найти себе место. Но некоторые все же смогли, и дуалы – тому подтверждение. Дуала легко вычислить среди любой толпы по необычным глазам, яркий цвет в которых словно движется по часовой стрелке. Причина такой необычности скрывается глубоко внутри дуала: внутри него живет частичка древней расы дирров. Дирры не способны существовать в материальном пространстве самостоятельно, поэтому, чтобы не погибнуть, ищут своих двойников, версию самого себя, своего двойника в ином измерении. Таких двойников и называют дуалами. Слившись со своим внутренним демоном, дуалы полностью поглощают его душу и сознание, однако, оставляя симбионта в собственной душе. Каждый день дуал принимает эссенцию яйца ангела, чтобы дать волю своему иннеру, внутреннему демону, чтобы материализовать его в материальном пространстве. Подкрепив его образ белками, углеводами и колой, иннер способен существовать долгие часы, пока не развеется. И их дуэт крайне опасен.

Дуал Проводник

Уровень 3, класс: шпион I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут ++

Характер ++

Хиты: 20/20; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки I: бытовые знания, академические знания, правление; Тренировка: Молнии I; Истинная форма.

Истинная форма (когда Проводника убивают): в Слое, на месте последнего входа, появляется истинный дуал.

Инвентарь: трехсоставной посох, ангельская ноша с 3 эссенциями, 4 тира.

Дуал Кадавр

Уровень 5, класс: стрелок I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут ++

Характер ++

Хиты: 20/20; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 18

Специальные правила: Спешка II; Тренировки: Амбидекстр; Навыки I: дальний бой, уворот, восприятие; Истинная форма.

Истинная форма: в начале любого столкновения из Кадавра появляются демонические отростки, которые функционируют как пара рук.

Инвентарь: 4 пистолета I ранга, ангельская ноша с 4 эссенциями, 3 тира, бутылка колы.

Дуалис

Уровень 8, класс: телохранитель II

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер ++

Хиты: 60/60; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 18

Специальные правила: Навыки I: ближний бой, дальний бой, бытовые знания, уворот, атлетика, крепкость; Хорош в ближнем бою I, Тренировки: Тени I; Скрытая атака I; Природное оружие II; Истинная форма.

Истинная форма: в начале любого столкновения Дуалис раздваивается, призывая свою абсолютную копию, но первая копия может только сражаться оружием, а вторая только колдовать.

Инвентарь: ноша ангела с 5 эссенциями, улучшенная лёгкая броня, 2 бутылки колы, +II катар.

Дирр

Легенды о «демонах» существуют во множестве религий и народах. Их названия рознятся, как и происшествие, виды деятельности и возможности влияния на смертных и окружающую реальность. Демоны олицетворяют страхи и желания людей, незримой тенью следуя рядом с человеческим обществом, постоянно промелькивая в истории человечества на различных её этапах. И мало кто знает, что иной раз это были не просто призраки, иллюзии или фантазия людей. Иной раз материальное пространство действительно посещали «демоны», древняя раса Странников, дирры.

Дирры когда-то были дальними родственниками кинтов. Являясь мудрой не воинственной расой, дирры были изгоями древних рас из-за своего необычного мышления. Они все подвергали сомнению, жили по собственной философской доктрине, и до самого последнего не уходили из-за края Цепи, даже когда все соседние пространства охватил Хаос. Они создали множество подпространств, своеобразных «карманов», где могли существовать тысячи лет в своих небольших закрытых обществах. Но рано или поздно эти подпространства разрушались (и разрушаются до сих пор). И дирры вынуждены переселяться ближе к материальному пространству, к людям. В отличие от Искр Жизни, дирры не нашли способа существовать в материальном пространстве, кроме как находить своих носителей. Они буквально поселяются в телах бионтов. Но сама сущность бионтов отторгает их, только если дирр не находит своего дуала. И в таком случае дирру недалеко до безумия.

Дирр Безумец

Уровень 3, класс: шпион I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +

Характер +++

Хиты: 26/26; **Вдохновение:** 18; **Действия:** 18

Специальные правила: Навыки I: переговоры, скрытность, ближний бой; Скрытая атака I; Тренировка: Тьма I.

Инвентарь: комплект повседневной одежды, бутылка колы, 5 денежных единиц (в зависимости от Слая).

Дирр Дикарь

Уровень 7, класс: воин II

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут +

Характер +++

Хиты: 54/54; **Вдохновение:** 18; **Действия:** 18

Специальные правила: Хорош в атаке II; Невосприимчивость к физурону I; Природное оружие II, Тренировка: Натура I

Инвентарь: -

Дирр Демоник

Уровень 10, класс: колдун III

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +++ +

Хиты: 30/30; **Вдохновение:** 33; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки II: Лёд, Правление, Контроль; Невосприимчивость к физурону III; Тропоход III

Инвентарь: рог демона

Застрявший

Издавна считается, что обитатели Троп – это существа, продолжающие свою жизнь после смерти. Все из-за того, что сама возможность перемещения по Слоям достается только тому, кто полностью «выбит» за грань мира, чья душа уже не привязана к тому месту, где бионт существовал. Умирая, душа продолжает существовать, выходя на новый круг познания мироздания, на некоторое время становясь на уровень высшего порядка, какими когда-то были древние расы Странников. Искра Жизни поддерживает состояние каждой души, помогая ей не уходить в глубины Бездны миров, где безоговорочно правит Хаос. Душа способна проходить путь от рождения к смерти своей оболочки, заполняя её контуры, до 9 раз. И нет возможности вырваться из этого круга.

Кроме одного.

Некоторые умершие бионты (и только бионты), чаще не подозревая о своей участи, погибают точно в тот момент, когда по Слою проходится Волна. И если дух отлетает от тела точь-в-точь в момент накатывания Волны, то душа переходит в иное пространство. На Параллель или в Полость, если они находятся рядом с пространством умершего. Или прямоком в Девятиэтажку. А там уж как получится, как сложится, как решит непознанная воля этого межмирья. Такие души называют Застрявшими потому, что они умерли, но продолжают существовать. И иногда случается так, что Застрявшие выходят из своего заточения. Их духовный контур сохраняется. И выходя в Слой, они обретают новые тела.

Застрявший Воскрешенный

Уровень 2, класс: знаток

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +

Характер +++

Хиты: 14/14; **Вдохновение:** 16; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки I: ауры, бытовые знания, Зов; Тренировки: Холод I

Инвентарь: кинжальная палочка; револьвер или пистолет ранга I с 2мя обоймами, 4 тира.

Застрявший Ревенант

Уровень 5, класс: воин I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут ++

Характер ++

Хиты: 41/41; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 15

Специальные правила: Спешка I; Хорош в ближнем

бою I; Хорош в дальнем бою I; Выживший I; Навыки I: Ближний бой, дальний бой, бытовые знания.

Инвентарь: оружие ближнего и дальнего боя I ранга

Застрявший Варлорд

Уровень 7, класс: вожак II

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +++

Хиты: 36/36; **Вдохновение:** 18; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки I: академические знания, ближний бой, переговоры; Навыки I: бытовые знания, стойкость, интервью; Усиленные навыки I: академические знания (тактика). Тренировка: Призыв I-II, Пустота I; Хорош в ближнем бою I.

Инвентарь: улучшенные тяжелые доспехи, автоматический дробовик, 3 обоймы, бродсворд, 15 тиров.

Зодчий

В некоторых внешних слоях существует городская легенда. Легенда о Зодчем.

Зодчий – тот, кто строит. Он тот, кто решает, каким будет облик города. Он тот, кто плетет из Нитей хитрые механизмы канализаций и кабельных трасс. Он тот, кто делает возможным совместное существование огромного количества людей. Мастер, отвечающий за работу всех систем. И у Мастера есть своя Плата. Его Жатва. Без нее Он не сможет строить и перестанет смазывать шестеренки механизма. Чтобы все работало четко и слаженно, чтобы все шло своим чередом, Жатва должна быть собрана. Ее для Зодчего собирают его творения. Его верные слуги-дети, созданные в соответствии его представлениям о прекрасном.

От места к месту рассказы о жатве Зодчего варьируются. То это легенда о демоне в маске девятихвостого лиса, который увлекает за собой детей игрой какуренбо (прятками), то слухи о пропавших горожанах, заснувших в последнем вагоне полночного метро и затерявшихся в мрачных тоннелях подземки. Доподлинно известно лишь одно, Зодчие не любят странников. Лишь странники могут воспринимать и видеть слуг Зодчего, лишь странники нарушают тщательно созданный и выстроенный порядок в городах Зодчих, то тут то там создавая прорехи между мирами и разрывая/создавая Нитивые связи. Лишь странники заставляют Зодчего чувствовать себя ненужным. До сих пор не ясно, кто такие Зодчие. Не было найдено ни одного. Некоторые странники думают, что это наместники Девятиэтажки в конкретном городе, другие же утверждают, что это лишь демоны или языческие боги, приспособившиеся к новому времени. Но природа Зодчих не так уж и важна. Важно знать, что если ты Странник и ты в крупном городе внешнего слоя, тебе следует быть начеку. Ведь тебе могут угрожать следующие творения Зодчего.

Мусорный Голлем

Зодчий не терпит беспорядка и считает, лучший способ от него избавиться – превратить горы хлама, которые оставляют за собой люди, в верных солдат. Мусорный Голлем представляет из себя крупную человекоподобную фигуру, составленную из различного мусора. На месте его головы зачастую может находиться старый разбитый телевизор или монитор, источающий бело-лунным свет. Голлем может отлично маскироваться под кучу хлама и внезапно атаковать, круша противников своими

могучими руками.

Уровень 5.Класс: воин 1.

Физ.атрибут: +++ +

Мент.атрибут: +

Хар.атрибут: ++

Хиты: 24/24 Вдохновение: 6 Действия: 18

Спец.правила: бездушный, исполин 1, броня 2, уязвим для электричества. Усиленный навык: природное оружие, истинная форма.

Что-то большее: Когда все хиты падают до 0 и если в бою с Мусорным Голлем использовалось оружие или заклятие, наносящее электрический урон, Голлем становится **Ангелом Трущоб** – полуматериальным существом, которое выглядит как наэлектризованный парящий вихрь мусора. **Ангел восстанавливает все хиты,** меняет класс на **стрелок 1** меняет ментальный и физический атрибут местами, заменяет все **спец.правила** на следующие: **левитация, оболочка 2, спешка. Усиленные навыки: электричество 3.**

Инвентарь: куча хлама (можно попытаться отыскать в ней что-то полезное).

Кабельщик

Если у Зодчего выдается удачный день и ему удастся заполучить Искру какого-нибудь зазевавшегося странника, он немедленно создает своего ужасающего конструкта-кабельщика, существо, сплошь состоящее из силовых электрических проводов, торчащих из скелета или мертвого тела незадачливого странника. Кабельщик не имеет ног, не имеет рук. Это лишь распятый в груди электрических кабелей скелет, который передвигается, цепляясь проводами за стены и препятствия, или же левитируя в сильнейшем электро-магнитном поле.

Уровень 8. Класс: головорез 3.

Физ.атрибут: +++ ++

Мент.атрибут: +

Хар.атрибут: ++

Хиты: 60/60 Вдохновение: 15 Действия: 18

Спец.правила: бездушный, левитация (особое), исполин 1, неуязвим для электричества, тропход 1, природное оружие 2, дальний бой 2, лучи 2 (особое), слабое место (скелет, труп странника в верхней части тела).

Кабельные трассы: частный случай правила «лучи». Вместо смертоносных лучей Кабельщик стреляет проводами с огромной скоростью. В дополнение к эффекту правила «лучи» данная атака замедляет противника и наносит ему урон электричеством. Раз в раунд Кабельщик может заменить эту атаку на

попытку пленить противника вырывающимися из-под земли кабелями. Противник проходит шок реакции и при провале оказывается плененным (обездвижен, урон от эл.)

Электролевитация: частный случай правила левитация. При наличии в радиусе трех клеток от себя стены или достаточно высокого препятствия кабельщик действует без штрафов. Если же таковых объектов нет, ему приходится тратить энергию на левитацию, он получает правило «спешка 1» но с отрицательным эффектом.

Зомби

Что есть тело без души? Организм функционирует, мозг работает, кровь течет. Идеальный рабочий: без сомнений, без сожалений, без мыслей. Идеальная оболочка, зверь, натренированный выполнять приказы.

Зомби.

Что есть мертвое тело с зародышем души? Блеклая тень существа, оболочка Искры, что зарождала в теле жизнь. Разлагающийся труп, что не способен мыслить, лишь выполнять программу, заложенную при его сотворении. Ничто иное, как идеальное нескончаемое оружие.

Зомби.

Эти нечистые твари создаются три тончайших операциях Мертвыми Нитями, когда слуги Энтропии ищут себе материал для своих нечистых экспериментов или для подготовки армии бессмертных солдат. Извлекая Искру Жизни из телесной оболочки бионта, они получают управляемого зверя, управляемого лишь тенью бывшего опыта и рефлексам. С другой стороны слуги Энтропии, некроманты, способны заложить в мертвое тело оболочку извлеченной ранее Искры Жизни, наполнив её Мёртвыми Нитями, чтобы те могли управлять оболочкой. Некроманты играют с разными видами зомби, словно программист-хакер, поворачивающий компьютерный код так, как ему вздумается, программируя мертвецов так, как им выгодно.

Бессознательный

Уровень 1, класс: знаток

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер -

Хиты: 9/9; **Вдохновение:** -; **Действия:** 9

Специальные правила: Бионт; Навыки I: бытовые знания, технические знания, атлетика; Бездушный.

Инвентарь: повседневные предметы.

Бродящий

Уровень 3, класс: головорез

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут +++

Характер -

Хиты: 30/30; **Вдохновение:** -; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездушный; Природное оружие II; Особые чувства (ауры, нет зрения); Слабое место.

Слабое место: не умирает даже при 0 критических ранах, пока ему не нанесут травму верхней части

тела. Если такая травма нанесена не при критических ранах, то снимается в 2 раза больше хитов.

Усопший

Уровень 6, класс: шпион

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут +++ +

Характер -

Хиты: 38/38; **Вдохновение:** -; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездушный, Скрытая атака I, Природное оружие I, Особое зрение (видит в темноте), Хорош в атаке II.

Интебрис

(in tenebris – лат. «в темноте») «безумные» духи обретшие некое подобие сознания и ставшие за долгое время привычными жителями внутренних помещений «Девятиэтажки». Многие интебрисы подвержены ярко выраженной идеей-фикс, будь то сбор ценностей из глубин этажей и комнат «Девятиэтажки», или специального раздражения и попыток дразнить других «безумных» духов, что бы натравить их на обидчика или случайного проходящего странника, так как он находят это забавным.

Интебрисы образуют небольшие группы по «интересам», что позволяет им максимально хорошо выполнять свои идеи. Интебрисы живут на этажах, переходах, в скрытых помещениях не занятых более сильными существами, или вступают в симбиотические связи, с сильными тварями используя их как охранников своих «кладовых». За века в «кладовых» накапливается большие кучи разнообразных предметов принесённых и выменянных у других Интебрисов, что и вызывает особый интерес у искателей приключений.

Интебрисы по своей сущности духи, но стараются максимально приобрести физическую форму, за счёт вещей которые на себя навешивают и поэтому выглядят как маленькие существа в различном тряпье, но особое положение у них занимают шляпы, любой Интебрис желает иметь шляпу/кепку/шлем, в общем, что угодно лишь бы надеть на голову. Из за страха что их вещи украдут, проследив за ними или заметят во время очередного рейда по этажам и переходам, являются крайне скрытными существами использующие свои мистические способности, что бы избежать прямых встреч со странниками. В бой интебрисы вступают лишь что бы защитить кладовую, в любых других столкновениях либо решительно отступают используя любые возможности, либо скрытно пытаются контролировать участников боя, к примеру вводя в неистовство «бешенных» духов, в случаи если их место положения раскрыто убегают.

Собирающий

Уровень 4, класс: Шпион I

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +++

Хиты:24; Вдохновение:18; Действия:12;

Специальные правила: Невосприимчивость к физурону, Особое чувство: Идея-фикс, «В темноте», Тренировка: Тьма I, Навыки I: Восприятие,

Проникновение, Печать.

Особое чувство: Идея-фикс

Имеют средний бонус, связанный с обнаружением/поиском цели идеи-фикс. «В темноте»

Находясь в сумраке/тьме/тени получают средний бонус к скрытности(проникновение)

Инвентарь: ?? тирь, одежда

Смеющийся в темноте

Уровень 7, класс: Вождь II

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер ++++

Хиты: 36; Вдохновение: 18; Действия: 12;

Специальные правила: Левитация, Невосприимчивость к физурону, Особое чувство: Идея-фикс, Тренировка: Тьма I, Тьма II; «В темноте», Подстрекатель, Навыки I: Восприятие, Проникновение, Печать, Академические знания.

Особое чувство: Идея-фикс

Имеют средний бонус, связанный с обнаружением/поиском цели идеи-фикс. «В темноте»

Находясь в сумраке/тьме/тени получают средний бонус к скрытности(проникновение)

Подстрекатель

В дополнении к действию Вождя цель воздействия получает средний бонус на атаку, и малый штраф на защиту.

Инвентарь: ?? тирь, одежда

Конструкт

Миры бионтов – это пышущие жизнью места, где все подчинено законам порядка, где природа – естественное явление, часть жизни обитающих в мире существ. Но на Тропах всегда есть места-противоположности. Это часть закона более глобального, межпространственного. Вот и древняя раса конструктов – это пряма противоположность бионтов. Сами некогда искусственно созданные, конструкты являются также часть круга порядка и баланса, но их движимая сила – это не душа в прямом понимании. Их сердцевина – это Искра, очень похожая на Искру Жизни, но являющаяся созданием иного порядка. Некоторые бионты называют конструктов по-простому расой мыслящих големов.

Конструкты не слишком агрессивны, хотя и готовы всеми силами защищать свои владения. Они стремятся уничтожить всех бионтов, тем более, что от их смерти им не слишком много пользы. Конструкты питаются особыми минералами и солями, а не мясом. Конструкты не могут умереть от старости (но не от износа), они не социальные существа, да и говорить они могут только если сами себе сделают речевой центр в теле. Но смысл их жизни заключается в сотворении. Иногда Странники находят целые города и титанические машины, спрятанные в Комнатах и Параллелях. Но конструкты могут создавать собственное жилье или могут вернуться, чтобы проверить свое творение. И вот тогда, если они заметят, кто-то оскверняет их работу, то ярость их будет неумолима.

Конструкт-ремонтник

Уровень 3, класс: знаток I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер +

Хиты: 22/22; **Вдохновение:** 9; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездушный; Навыки I: правление, укрепление, технологические знания; Тренировки: Покой I-II, Тропоход I.

Инвентарь: d12 тиров.

Конструкт Охранник

Уровень 6, класс: телохранитель II

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут +++

Характер +

Хиты: 58/58; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездушный; Хорош в ближнем бою II; Броня II; Выживший II; Исполин I.

Инвентарь: d12+3 тира.

Джаггернаут

Уровень 8, класс: воин II

Физический атрибут +++ ++

Ментальный атрибут ++

Характер +

Хиты: 64/64; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 24

Специальные правила: Бездушный, Исполин III, Броня III, Природное оружие I.

Инвентарь: 2d12 тиров.

Клубок

Иной раз причудливая Тропа проходит через место, в котором раньше жизнь была ключом, но оно, по какой-то причине было покинуто её обитателями. Если это место дышало магией, будьте уверены, долго оно пустовать не будет. Вскоре здесь появятся они, причудливые и полуразумные сгустки Нитей. В простой речи их называют паутинками, узелками и, чаще, клубками.

Никто не знает точно, откуда они берутся. Одни говорят, что клубок может появиться, когда могущественный Странник теряет искру жизни. Другие считают их живыми заклинаниями, научившимися «питаться» магией и поэтому существующих очень долго. Третьи склоняются к мысли, что клубки — «санитары» Троп, они созданы самой Девятиэтажкой, чтобы плести Нити судьбы так, как ей угодно.

Клубки прячутся в тёмных местах и нападают из засады на путников, стараясь при этом атаковать существо с самой сильной аурой. Сначала они пытаются замедлить и ослабить цель, а потом не спеша разбирают её на ниточки. Эти монстры обладают каким-то интеллектом, скорее животным, чем человеческим.

Пыльный клубок УРОВЕНЬ 2 СТРЕЛОК

ФА +

МА ++

Хр +++

Хиты: 16

Вдохновение: 18

Действия: 6

Особенности: Бездушный, Левитация, Лучи, Навыки I (восприятие, холод, печать).

Прозрачный клубок УРОВЕНЬ 5 СТРЕЛОК

ФА +

МА ++

Хр +++ +

Хиты: 28

Вдохновение: 18

Действия: 6

Особенности: Бездушный, Левитация, Лучи, Навыки I (восприятие, холод, печать),
Усиленный навык II (печать, восприятие), Особые чувства, Тренировка (Знобь I).

Веретено УРОВЕНЬ 8 КОЛДУН

ФА +

МА ++ +

Хр +++ +

Хиты: 34

Вдохновение: 18

Действия: 6

Особенности: Бездушный, Левитация, Лучи, Навыки II (восприятие, холод, печать, ауры, скрытность, правление), Усиленный навык I (печать), Особые чувства, Тренировка (Знобь I, Покой I), Оболочка.

Чаще всего клубки встречаются небольшими группами, одна из особей как правило имеет способность с доски тренировок, позволяющую обнаруживать ауры, остальные же берут из ячейки «Покой» силы с лечением. В бою клубки пытаются получить сюрпризный раунд, спрятавшись от противника при помощи навыков Печати и Скрытности. Нападают монстры на персонажа с самой сильной аурой (если знать этот факт, можно попытаться их обмануть или даже заставить напасть на предмет или строение).

Особые чувства: клубки полагаются не на зрение, а прощупывают Нити вокруг, ориентируясь по их вибрации.

Оболочка: (1 раз в раунд) противник использует мистический навык, 4* : мгновенно излечиться на 1d6 (1d10, если навык используется в соседней клетке)

Призрак

Нет судьбы ужаснее, чем застрять в том мире, где тебя настигла незавидная участь. Смерть может прийти независимо от того, умер бионт или Странник. Но заточение в Астрале, своеобразной «подложке» любого Слая – это намного хуже, чем первое перемещение и последующее заточение Застрявшего. Оказавшись в Астрале, дух погибшего не способен осознать, что же окончательно произошло. Продолжая перемещаться по местности, ставшей для него клеткой, он начинает сходить с ума, часто не имея возможности обрести материальную форму или даже восстановить утраченный духовный контур. И тогда призрак начинает охотиться на других застрявших в Астрале, пожирая их оболочки Искр Жизни. А когда их безумие не может быть сдержано, призраки переключаются и на мир смертных, вырываясь туда жуткой силой, распространяя своё могущество, становясь посредниками сил Энтропии. Чтобы упокоить призрака, его нужно изгнать туда, где он найдет себе мир. Но даже в этом случае, если призрак стал посредником Энтропии, то он может, как и Странники, найти выход из Бездны и овладеть новым телом бионта. Экзорцизм поможет развеять духовный контур духа, но уничтожит его только если дух изгоняющего намного выше, что само по себе редкость. Некоторые предметы вроде длани призрака, позволит Страннику погрузить свои руки частично в Астрал, чтобы навредить призраку напрямую. Иные предметы, влияющие на мир духов, полноценно действуют на призраков, такие как святая вода, серебряное оружие, или заклинания Светлого Хаоса (ячейки Солнца).

Маньяк

Уровень 3, класс: головорез I

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +

Хиты: 24/24; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 12

Специальные правила: Бездушный, защита от физурона III.

Инвентарь: 3 тира.

Полтергейст

Уровень 5, класс: знаток I

Физический атрибут +

Ментальный атрибут +++

Характер ++

Хиты: 14/14; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 6

Специальные правила: Бездушный; защита от

физурона II; Тренировки: Пси I; Истинная форма.

Истинная форма: полтергейст абсолютно невидим и не имеет какой-либо физической формы. Он перемещается между пространствами строения, в котором находится, издавая при этом жуткий стук по стенам. Атакует исключительно пси-силами.

Сталкер

Уровень 9, класс: шпион III

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++ +

Характер +

Хиты: 36/36; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 15

Специальные правила: Бездушный; защита от физурона III; Спешка I; Скрытая атака II; Особые чувства; Истинная форма; Хорош в ближнем бою I.

Особые чувства: Сталкер автоматически чувствует место положения цели, на которую охотится, если она находится в 6 клетках от него, как бы цель ни была спрятана. Также для Сталкера нет границ воздействия, если он выбрал кого целью своей охоты. **Истинная форма:** Когда у Сталкера заканчиваются регулярные хиты, то он автоматически отправляется в Астрал, чтобы восстановить свои ранения на 3d6 хитов в день, и снова начать свою охоту. Чтобы воплотиться в материальном пространстве, он должен оказаться один на один с живой целью на абстрактной местности (квартира, лес, кладбище и т.д.), и перекинуть свой ментальный атрибут против шока духа цели. **Инвентарь:** 9 тиров.

Скелет

Многие Странники, алхимики и волшебники из различных Слоёв знают, что многие составляющие тела бионтов – это ценный материал для соплетения необычных ритуалов, сил и заклинаний. Это обосновывается тем, что Искра Жизни своими Нитями проникает в каждую клеточку организма, беря начало из духовных Средоточий. Внутренности используются для гаданий, кровь как источник мощи, а кости – как каркас для целых заклинаний. Оживленные по типу управления марионетками при помощи заклинаний призыва, Энтропия способна использовать скелеты, лишенные крови и внутренностей, чтобы создать своих непоколебимых солдат. Вдыхая в останки собственные версии Искр Смерти, Энтропия создает ловких и крепких немертвых бродячих скелетов.

Такая нечисть выглядит для обычных бионтов как простые шагающие скелеты, которые не то что существовать, не могут двигаться, ведь у них нет даже каких-либо мышц. Странники же, обладающие силой чувствовать ауры, поймут, что на самом деле каждую косточку такого существа охватывает Мёртвая Нить, черная энергия Энтропии, что и дает им силы двигаться. Причем Искры Смерти в таких существах могут еще и развиваться, становясь сильнее с полученным опытом. Поэтому скелеты куда опаснее обычных зомби. Нельзя сказать, что у скелетов есть свой разум, но их потусторонние чувства и зачатки мышления делают из них лучших агентов Энтропии в материальном пространстве, чем какие-либо сектанты.

Скелет-лучник

Уровень 1, класс: стрелок

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер -

Хиты: 18/18; **Вдохновение:** -; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездуховный; Хорош в стрельбе I; Особые чувства (идентичны обычным, но видит только в пределах 18 клеток)

Инвентарь: короткий лук, 10 стрел, 2 серебряника.

Скелет-воин

Уровень 2, класс: воин

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер -

Хиты: 24/24; **Вдохновение:** -; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездуховный, Хорош в ближнем бою I; Особые чувства (идентичны

обычным, но видит только в пределах 18 клеток);
Навыки I: ближний бой, атлетика, скрытность.

Инвентарь: длинный меч, щит, 5 тиров.

Скелет-варлорд

Уровень 6, класс: вождь II

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер ++

Хиты: 38/38; **Вдохновение:** 15; **Действия:** 18

Специальные правила: Бездуховный, Хорош в ближнем бою I; Особые чувства (идентичны обычным, но видит только в пределах 18 клеток);
Навыки II: ближний бой, академические знания, крепкость, Тропоход I; **Усиленный навык:** академические знания (тактика); **Тренировки:** Тьма I.

Инвентарь: улучшенный тяжёлый доспех, цвайхендер, 12 тиров.

Трохея

На Тропах встречается множество существ, которые бродят по Девятиэтажке также фривольно, как и некоторые Странники. В отличие от последних, существа Троп не способны выбираться далеко в Слоях, разве что в пределах отведенной пространственной аномалии. Иногда, попадая в Комнату или особый участок Параллели, Странники могут наткнуться на целый выводок тех или иных существ с Тропы. Сами же эти существа перемещаются между аномальными зонами, где пространство тонкое, и существам не нужно дожидаться Волны. Все особенности живности на Тропах делают трохей одним из самых неприятных столкновений для Странников, ведь трохеи являются прирожденными охотниками, паранормальными гончими, с которых словно содрали кожу.

Любимым лакомством трохей является человеческая кровь, которую эти твари очень быстро высасывают из тела жертвы, впиваясь под кожу многочисленными хоботками-трубками, из которых состоит их пасть, в которой можно найти еще и острейшие клыки. Делая мощный прыжок в сторону своей жертвы, трохея прочно вцепляется в её ключицу, проворно впиваясь хоботками, и за считанные секунды опустошая тело, оставляя лишь безжизненную оболочку.

Чаще всего трохеи живут стаями до дюжины особей и перемещаются при помощи Волны чаще всего по аномалиям, не выходя далеко от Девятиэтажки из точки перемещения. Поэтому эти твари могут встречаться везде. И встреча с ними сулит лишь беды.

Трохея Гончая

Уровень 1, класс: воин

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +

Хиты: 12/12; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 12

Специальные правила: Природное оружие I; Навыки I: ближний бой, восприятие, бытовые знания (охота); Хорош в атаке I.

Инвентарь: -

Трохея Вожак

Уровень 5, класс: вожак I

Физический атрибут +++

Ментальный атрибут +++

Характер +

Хиты: 33/33; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 15

Специальные правила: Природное оружие I;

Навыки II: бытовое знание (охота), академическое знание (тактика), восприятие; Навыки I: ближний бой, уворот, проникновение; Броня I; Выживший I; Спешка I.

Инвентарь: -

Ливид

Уровень 9, класс: колдун III

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++ +

Характер +++

Хиты: 28/28; **Вдохновение:** 24; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки II: огонь, ауры, правление; Тренировки: Пси I-II, Огонь I-II; Защита от физурона II; Тропоход II; Хорош в стрельбе I.

Инвентарь: -

Энтропия

Что есть неполнота, хаос, смерть, если эти понятия лежат намного дальше человеческого, бионтского, понимания? Стремление к изменению, бесконечное колесо жизни и смерти, которое само по себе является неотъемлемым механизмом мироздания, частью незыблемого баланса материальных пространств. Искры Жизни и Искры Смерти составили две части всего сущего. Но как быть этим силам, если из-за грани миров приходит иная сила, которая именует себя Хаосом, и приносит лишь нематериальное, истребление, ничто, Пустоту. Став частью противостояния за материальное пространство, энергия смерти приобрела иную форму, ей пришлось изменить значение и название. Смерть стала Энтропией.

Некоторые скажут, что «хаос» и «энтропия» - это одно и то же, и будут правы. Да, по сути понятия схожи. Однако конкретно Энтропия – это энергия, неопределенность, мера неупорядоченности. Другими словами – хаос. Однако, Хаос (именно с большой буквы), что пришёл по следам древних рас Странников – это сила Пустоты, Зияния, огромная чёрная дыра, что пожирает все сущее, все энергии, сливая с собой. Можно сказать, если дирры нашли своих двойников, дуалов, в нашей Цепи миров, то Энтропия – это дуал Хаоса. Но с той лишь разницей, что Энтропия невозможна без взаимодействия материальной энергии. Хаос же пытается обратить энергии в пустоту, в нуль. Поэтому Энтропия приняла иную форму, воплотив в своей форме все то, чего так боятся множество смертных. Смерть, противоположность жизни. Увядание.

Арахн

Уровень 2, класс: лекарь

Физический атрибут +

Ментальный атрибут +++

Характер ++

Хиты: 6/6; **Вдохновение:** 12; **Действия:** 6

Специальные правила: Тренировки: Амбидекстр I; Лучи I; Истинная форма.

Истинная форма: арахн стреляет лучами из обеих конечностей, может целиться в других существ Энтропии, и если делает это, то вместо обычного эффекта, исцеляет им db регулярных хитов.

Инвентарь: -

Каварн

Уровень 4, класс: телохранитель I

Физический атрибут +++ +

Ментальный атрибут ++

Характер +

Хиты: 42/42; **Вдохновение:** 6; **Действия:** 24

Специальные правила: Исполин I; Броня II; Хорош в атаке I; Навыки I: ближний бой, крепкость, восприятие; Оболочка I.

Смерть

Уровень 7, класс: колдун II

Физический атрибут ++

Ментальный атрибут +++

Характер +++

Хиты: 24/24; **Вдохновение:** 18; **Действия:** 12

Специальные правила: Навыки II: правление, печать, зов; Оболочка II; Невосприимчивость к физурону II; Тренировки: Тьма I-III.

Инвентарь: +II Коса Смерти (считается Нитевым оружием).



Глава с готовыми персонажами

Странниками можно стать разными путями, но никто ими не рождается. Даже если два Странника заводят ребенка, то их дитя «привязывается» к тому миру, где появился, оставаясь там до своего совершеннолетия, пока врожденные способности не дадут о себе знать. Бывает так, что ребенок рождается без какой-либо склонности к перемещениям, словно сама Тропа против этого. Может это к лучшему: ребенок никогда не узнает, что за ужасы на самом деле окружили его тесный мирок. Не узнает, куда делись его родители.

Чаще всего, чтобы стать Странником, человек должен умереть. Способы смерти могут быть самыми разными: как ритуальные убийства, так и воля случая. Иногда это происки потусторонних сил, а иногда Странник уже обнаруживает себя на Тропе, лишь смутно вспоминая, кем он был ранее. Верно и обратное: порой духи Тропы оказываются в мирах, замкнутые в теле человека, не зная, что делать дальше.

Эти ребята были не хуже и не лучше всех остальных. Они не отличались ничем особенным и были такими же, как мы все. Конечно, кто-то из них прибыл с краев апокалиптической пустоши, а кто-то своими глазами видел эльфов и дворфов. Но никто из них не хотел умирать. К сожалению, не всегда происходит все так, как мы этого хотим. Самым первым был Рок: он уже и не помнил кем именно был прежде, когда Семейство пришло за ним, сделав стражем Тропы. Если бы не его особое чутье мира духов, он не смог бы услышать крик Саши, который чудом спас Сэнда. Року понадобился умелый проводник между миров и бравый воин: как удачно, что Джек и Док как раз застряли у Комнаты Рока на Тропе. Общими усилиями, они загнали жуткого духа в угол там, где он не мог отступить в Астрал, а демонические силы Холлоу, старого друга Джек, смогли дать друзьям сразить противника, открыв доселе невиданные просторы коридоров Тропы.

Эта история – лишь краткая версия того, кем могут быть ваши герои в этой удивительной настольной игре. Хватайте себе одного из них, и готовьтесь узнать страшные тайны миров и Тропы между ними!

В данной игре все особенности жизни персонажа до его странствий, а также то, что выбило его за рамки родного мира, отражено в выборе расы. Его пробужденная сила, которая дает способность к перемещению, отражена в выборе Искры Жизни. Навыки выживания и уникальные способности отражены в выборе класса. Далее вы найдете шестерых Странников, которые были сделаны такими, чтобы любой начинающий или бывалый игрок мог с легкостью распечатать себе копию, дописать персональные детали, и просто играть. У этих персонажей нет как такового пола или возраста (иллюстрации просто для примера), поэтому вы можете додумывать так, как вам кажется верным. Важно отметить, что данные персонажи создавались по полной версии правил, с учетом множества деталей, описанный в книге правил.



Сэндмен

Сэндмен, ребенок мелких торговцев, прибыл из мира, который все мы так хорошо знаем, с нашей общей родины. Кто знает, возможно этот Странник был когда-то чьим-то соседом или даже родственником. Его судьба незавидна: лишь стоило ему познать потусторонний мир, как все следы из его родного мира были стерты, все близкие люди стали просто постепенно забывать его. И чем больше след его исчезал, тем больше заглатывал его мир призраков, Астрал, где нест

абильная материя покрывалась непроницаемым льдом везде, где находился Сэндмен. В конце концов Странник сдался, позволив льду настигнуть его. И это погрузило Странника в сон на 80 лет. Пробуждение тоже нельзя было назвать приятным: злой дух возжелал замершее тело, пробудив его, но полностью захватив. Превозмочь жуткого духа получилось лишь в ином мире, где магией было пропитано все вокруг. Сэндмен справился и был вынужден изучать те таинства, которыми был окружен. Но дух зла до сих пор таится где-то в его душе.



Выгода от событий прошлого:

- + смещение характеристик за адреналин происходит дважды;
- + дополнительный язык;
- + репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Мозаика пространства» - кидать на Лимит дважды и выбрать лучшее.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д4 Координация дб Скорость дб		Интеллект д10 Эрудиция дб Чутье дб		Харизма д4 Воля д4 Нити д8	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс:

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)

Грех: Садист Δ (действия)

Тайна: Значит, война! Δ (действия)

> Просто учтите

Родина: Внешний Слой, «наш» мир начала XXв; Дух: Спящий

Раса: Ведомый (Средоточие - разум, Испытание - фобия)

Искра Жизни: Пси (скрыта в кристалле)

Архетип: Эхо Прознания

Класс: Книжник

> Какие статьи кидать и на что

Ведущий навык:

Краска (Эрудиция+Воля) +5 □□□

Основные навыки:

Энергия (Нити+Координация) +4 □□□, Академические знания (Воля+Эрудиция) +3 □□□

Вторичные навыки:

Изгнать (Воля+Интеллект) +4 □□□□, Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3 □□□□,

Интервью (Нити+Чутье) +3 □□□□

Направленности: усиление влияния Нитей на бионтов (обычных людей)

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Мозг-машина**» - перекидывать единицы на дайсе Интеллекта.

2) «**Скан III**» - в дальности максимума Нити+Чутье чувствовать: живых, поверхностные мысли, а также видеть мысленный образ того, кто последний касался какого-то предмета.

3) «**Тургор**» - Вдохновение увеличено на максимум Воля+Интеллект

4) «**По ниточкам**» - переходя в новый мир, восстановить д12#+Тургор, а также, если отказаться от дайса эффекта, полученного от броска знания, восстановить д12#.

5) «**Нитевый том**» - заменяет ингредиент ритуала, также дает перекинуть бросок знания раз в столкновение, если есть время полистать том.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 17: 9 регулярных и 8 критических; _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 15; _____

Действия: 16 _____

Вдохновение: 29; _____

Защита: 10/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Тени I (Шипы тени), Нитевое оружие (кинжаловая палочка), Монстры I (призраки), Посохи I (дзё), Пустота I (Варп), Тропоход (+5# уже учтено)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: зеркало призраков, пустотный мрамор, Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, астральный якорь, зажигалка, нитевый фонарь, колокольчик пустоты, фляга, веревка, 6 тиров, 8 у.е., Нитевый том

Дзё, атака за 5*, повреждение д6+Координация, вес 4, защитное

Кинжаловая палочка, атака за 4*, повреждения д4+Нити, вес 2, плетение, быстрое I, короткое

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) **«Глаза страха»** - раз в бой за 5*, выбрать цель в пределах дальности бросок Нитей + д12 клеток. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал получает дб+Воля повреждений и входит в состояние Шок I.

2) **«Пси Грань»** - в любой момент раунда можно получить 3 повреждения психики, чтобы получить символ характера (даже если такого раньше у персонажа не было), а затем задействуйте символы характера для получения бонуса к проверке, но без траты # или получить малый бонус к первой социальной проверке в этом раунде (все Грани применяются раз в раунд).

3) **«Аркана»** - если Интеллект+Скорость в сумме 5+, то за 5# изменить заклинание, словно был сделан бросок любого мистического навыка средней сложности (9).

4) **«Интуитивное колдовство»** - ритуал I, Нитевый, проведя ритуал, выбрать любое заклинание I ранга и получить возможность использовать его на сутки.

5) **«Шипы Тени»** - 4*, 3#, дистанц. магич. бой (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект повреждений.

6) **«Варп»** - телепортироваться на столько клеток, сколько # и в 2 раза больше * заплатите.

7) **«Огненные осколки»** - 5*, 7#, дистанционный магический бой, взрыв с радиусом в 1 клетку (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект+дб повреждений огненной шрапнелью.

Если базовый опыт достигнет отметки 100...

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и вы начинаете видеть последние 6 секунд (раунд), когда кто-то касался предмета в последний раз.

Если базовый опыт достигнет отметки 200...

То увеличьте хиты на 4 и сделайте бросок д12 на новую способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт достигнет отметки 350...

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и, коснувшись земли, все следы на местности подсвечиваются в вашей голове, и вы можете понять, как давно тут проходил некто определенный.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому статусу, хиты +2.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Краска, вы получаете силу «Бессчетные страницы Алитмира» - Нитевая, если Интеллект+Нити 8+, то за 4* и 3# сделать дистанционную магическую атаку с дальностью кубика Нитей + д12, на попадание Нити+д8 урона и сдвинуть цель на бросок кубика Координации клеток; также хиты увеличьте на 2.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому статусу, хиты +2.

Металл Доктор



Док никогда не знал границ, даже когда был еще обычным человеком. Вся его жизнь сводилась к мрачному дну жизни, куда может скатиться человек с двумя дипломами о высшем образовании. Каждый мог оказаться на его месте, ведь он родился в стране, что соседствует с Вашей. Но далеко не каждый оказывается свидетелем потустороннего, и сохраняет рассудок. Док решил бороться с этим нечто при помощи бутылки. Но когда к нему явился Сэндмен, охваченный буйным духом, Док мог лишь беспомощно бормотать. Двух Странников связывает общая вина за содеянное: под чарами духа Доку пришлось убить невинное дитя. После этого Док долго находился в полузабытье, слыша голос того духа, ощущая уходящее тепло из тела ребенка, заливая горечь алкоголем и лекарствами из больницы. Где-то в глубине души Искра Дока билась в агонии, но постепенно изгнала присутствие духа из сердца человека, пробудившись в момент трагедии: когда Док всадил пулю себе в висок. И Искра не дала ему исчезнуть, уцепившись за бесконечное чистилище Тропы. Выбравшись из лабиринтов долгой пытки, Док оказался на полях сражений между полисами, где он научился скрещивать свои новые потусторонние способности и врачебную практику. Так и стал он закаленным, суровым, Доктором с сердцем из холодного металла.

Выгода от событий прошлого:

- + спасая ребенка, получить ®;
- + средний бонус (+4) от всех одурманивающих средств

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Глаза истины» - малый бонус (+2) против иллюзий.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д6		Харизма д6	
Координация д4		Эрудиция д4		Воля д8	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс
Добродетель: Хранитель Ω (знания)

Грех: На слабо Δ (действия)

Тайна: Бездна Ω (знания)

> Просто учтите

Родина: Внешний Слой, «наш» мир; Дух: Спящий

Раса: Застравший (Испытание - Миражи, Смерть - Суицид)

Искра Жизни: Укрепления (скрыта в стальном напульснике)

Архетип: След Проведения

Класс: Иерофант

> Какие статьи кидать и на что

Ведущий навык: Печать (Эрудиция+Нити) +5 □□□

Основные навыки:

Бытовые знания (Харизма+Чутье) +4 □□□, Академические знания (Воля+Эрудиция) +3 □□□

Вторичные навыки:

Зов (Харизма+Эрудиция) +3 □□□□, Запугивание (Тело+Интеллект) +2 □□□□,

Крепкость (Тело+Воля) +3 □□□□

Малые навыки:

Концентрация (Скорость+Воля) +1 □□□□□, Выдержка (Интеллект+Воля) +1 □□□□□;

Направленность: ограждение от мистики.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Суть вещей**» - средний бонус (+4) против иллюзий, чар, обмана и забалтывания.

2) «**Серебряная кровь**» - физическим действием за 5# восстановить д12 хитов.

3) «**Семейство**» - +1 репутация (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна), которую можно использовать в «нашем» мире.

4) «**Альфа**» - если вы потратите Резонанс (®) для получения Вдохновения (#), то восстановите еще д12, но вы, и все вокруг вас на максимальном значении ваших Нитей в клетках, получают малый штраф (-2) на все мистические навыки на д12 часов.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 24: 12 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 14; _____

Действия: 12 _____

Вдохновение: 16; _____

Защита: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Образ (сила, I ранг), Тропоход (+5 Вдохновение, учтено), Клинки (кортик), Молния I (Разряд), Натура I (Заплата), Доспехи I (легкий)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (3шт), зажигалка, кристаллический маркер (2шт), фляга, фонарь, зеркало призраков (2шт), пустотный мрамор (3шт), длань призрака (2шт), 5 тиров, волновой якорь (3шт), 8 у.е.

Легкий доспех: доспешные хиты 30, порог 5, вес 2;

Кортик: атака за 5*, повреждения д6+Тело, вес 3.

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Шепот любовника**» - за 4*, раз в столкновение за каждые 3 шага в Воля+Интеллект. Сделайте бросок Нити+д12. Полученное число будет сложностью и дальностью. Цель в пределах дальности делает шок духа против сложности. Если бросок провален, то вы кидаете Нити, и полученное значение – это количество *, которое в ход цели будет тратиться по вашей указке. Цели запрещено вредить самой себе.

2) «**Доспех III**» - за 6*, как выгода от адреналина, раз в столкновение, исцелить себя на д8.

3) «**Грань Укрепления**» - адреналин можно использовать для того, чтобы сокращать повреждения на половину броска (округлять вниз) дайса адреналина ИЛИ как бонус на проверки навыков выносливости.

4) «**Нитка**» - за 5 минут и д4# сделать любой предмет Нитевым (т.е. сделать его изменяемым мистическими навыками), придав ему легкие мистические свойства вроде сияния (количество клеток освещения равно стоимости в #), призрачные звуки, изменение температуры. Вы можете проводить магические дистанционные атаки через этот предмет и у вас есть в нем тренировка.

5) «**Припарка**» - быстрый ритуал I, сделайте бросок бытовых знаний (первая помощь), за каждый уровень сложности, начиная с 9ти, исцелите цель на бросок своего кубика Нитей и кубика Тела цели плюс ваше значение навыка бытового знания.

6) «**Образ I**» - выходя в новый Внешний мир (наш или его альтернативная версия) с Тропы, создать своего иллюзорного двойника, который час ходит по округе, исследуя ее. У него 1 хит и он не использует способности.

7) «**Разряд**» - за 4* и 3# дистанционная магическая атака, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I на ход цели.

8) «**Заплата**» - за 7* и 3# коснуться цели и восстановить ей бросок кубика Нитей хитов

9) «**Экстренная помощь**» - 6* и 7# коснуться цели, наложив магическую руну, которую можно сломать без действий в момент получения повреждений и исцелиться на бросок кубика Нитей владельца руны.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается и вы начинаете лечиться на д10.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается, стоимость в 5*, и лечиться на д12.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Печать, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Печать, хиты +4, вы получаете силу «Стальной оберег» - Нитевый ритуал I, вы обращаете верхнюю одежды цели в магический доспех, увеличивая ее доспешные хиты на бросок Нити+Скорость, при этом значение броска кубика Нитей станет порогом.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Печать, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Саша Уик



Для Саши, незаконнорождённого сына королевского шевалье, зло всегда скрывалось в поступках человека и в его стремлениях. Там, где вырос этот персонаж, сложно было верить в чудеса. Рассчитывать можно было лишь на свою смекалку, верных друзей, и припрятанную заточку. Как жаль, что с первым у него было плохо, а вторые очень быстро исчезли. Дело в том, что Саша был мошенником с самого рождения: напыщенные дворяне, священники, знатные воины издевались над уличными детьми. Но хуже них были лишь другие мошенники, которые готовы были продать родную мать ради пары монет. И вот как раз на таких ублюдков Саша и начал охотиться, став охотником за головами. Это привело его на скользкую дорожку в войне против магов, которые в насмешку решили заточить его дух где-то во Внешнем Слое. Там его обнаружили местные культисты, и, используя их, Саша выбрался. Но не домой, а на Тропу. В жуткие коридоры и комнаты ледяного ада, наполненного монстрами. Скрытность и тьма стали друзьями для него, а внутренняя злость укрепила волю. Ведь что не убивает нас... В итоге ему пришлось рискнуть, чтобы прорваться через улей монстров, живущих за счет крови других. Потусторонний лед уничтожал все, что

попадалось на его пути. Быть может это было судьба: чтобы прорубить во льду выход к двери, Саша освободил Сэндмена, злой дух которого закинул будущих друзей далеко в миры. Но именно Саша потом помог магу справиться с жуткой тенью, когда они наконец вновь встретились.

Выгода от событий прошлого:

- + репутация 2 во Внешних и Внутренних Слоях (2 раза в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна);
- + Барьер от урона холодом в половину от максимума Нитей.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Дом есть дом» - малый бонус (+2) на преодоление Лимита, входя во Внутренний Слой.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д4		Харизма д4	
Координация д6		Эрудиция д6		Воля д4	
Скорость д12		Чутье д6		Нити д4	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Хрониклер Ω (знания)

Грех: Неоспоримая правота Δ (действия)

Тайна: Неприязнь Ψ (эмоции)

> Просто учтите.

Родина: Внутренний Слой, мир темного фэнтези Катуро; Дух: Павший

Раса: Нефалим (Ночной Зов – Песнь Каина, Ад и Рай - Чистилище)

Искра Жизни: Теневая (скрыта под кожей на запястьях)

Архетип: Номад

Класс: Следопыт

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык: Ближний бой (Скорость+Эрудиция) +5 □□□;

Основные навыки:

Бытовые знания (Харизма+Чутье) +4 □□□, Скрытность (Координация+Эрудиция) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Воровство (Скорость+Эрудиция) +4 □□□□, Уворот (Скорость+Интеллект) +2 □□□□,

Атлетика (Тело+Эрудиция) +3 □□□□;

Малые навыки:

Запугивание (Тело+Интеллект) +1 □□□□□;

Специализация: кинжалы;

Направленность: атака в ближнем бою;

Иное: малый бонус (+2) на восприятие.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Окаянный**» - перекидывать все 1 на дайсах атаки, если бьете противника, который в этом столкновении успел вас повредить.

2) «**Хамелеон III**» - три малых бонуса (+2+2+2) на скрытность, преображая свою внешность и звуки шагов.

3) «**Тенебег**» - как выгода за Адреналин кинуть д12 и столько клеток в текущий ход можно игнорировать сложную местность или столько клеток можно пройти в скрытности со скоростью обычной ходьбы.

4) «**Традиции**» - атакуя из скрытности, максимизировать два кубика, а не один.

5) «**На ходу**» - малый бонус (+2) на открытие замков и средний бонус (+4) на снятие любых ловушек. Добиваясь в этом кубика эффекта, отказаться от него, чтобы восстановить д12#.

6) «**Амбидекстр I**» - нет штрафа за атаку с основной руки и только малый штраф с оружием весом 2 и менее в левой руке.

7) «**Карманник**» - навык воровства можно использовать в любой ситуации, даже если вас видят, без штрафов.

8) «**Скрытая атака**» - атакуя в заднюю арку, вы получаете д6 бонусом к повреждениям. Если персонаж находится в состоянии скрытности, то бонус дается трижды.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 8; _____

Действия: 16 _____

Вдохновение: 10; _____

Защита: 11/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Покой I (Крепость), Кинжалы I (боевой нож), Длинные мечи I (лонгсворд), Монстры I (призраки), Амбидекстр (x1), Шаги I (Скрытая атака), Трюки (Карманник).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (2шт), фонарь, ангельский колокольчик, колокольчик пустоты, веревка, зеркало призраков 3 шт., 2 тира, 5 серебра.

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2, малый штраф на физические действия без тренировки)

Лонгсворд (6*, д8+Координация повреждений, вес 4); атака с 2х рук лонгсворд + боевой нож за 5*

Боевой нож 2 шт. (4*, д4+Скорость повреждений, дистанция Тело+д12, вес 1, короткое, быстрое I)

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Очищение**» - раз в столкновение, за 6* и 4#, дальность равна максимуму Нитей, коснитесь цели и снизьте все состояния существа на ранг. Если все состояния и так I ранга или меньше, то они исчезают, а цель исцеляется на д4.

2) «**Грань Тени**» - за д6# получить +2 к защите или +4, чтобы перебороть (выдержать) Нитевой эффект (все Грани применяются раз в раунд).

3) «**Инстинкт охотника**» - если в Скорость+Чутье есть 4+, то за 5# на 12 минут видеть на локацию дальше и получить большой бонус (+6) на чтение следов, узнавая природу существ на местности и их точное число.

4) «**Маскировка**» - Нити, если в Скорость+Эрудиция есть 6+, то на 5# получить среднее прикрытие до конца следующего хода и сделать бросок скрытности.

5) «**Крепость**» - за 5* и 4# восстановить себе д6 хитов.

—

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается – один из малых бонусов становится средним.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается – один из малых бонусов становится средним.

—

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «Шаг в шаг» - если ваши Скорость+Воля равны 7+, то раз в столкновение за 5# вы получаете столько уровней бонуса к повреждениям, атакуя из скрытности, сколько шагов в физической характеристике у цели. Например, если у врага физическая характеристика 4+, то вы получите большой и малый бонус (+6+2).

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

—



Джек Тодд

Джек всегда был хорошим ребенком своих родителей. Жизнь под небесами, которые пересекают черно-синие шрамы в пространстве, подкидывала немало бед вроде рейдеров или банального голода, но они справлялись. Джеку все равно казалась жизнь в радость, когда он со своими родителями изучал давно исчезнувшую цивилизацию. Дойти до Эджа и заглянуть за него – вот все, чего Джек желал. Но в один день к нему заглянули из-за этой самой грани мира. Его родители так и не узнали, что Джека специально умертвили пришельцы из иного Слоя. Оказавшись в рабстве, Джека использовали как орудие пыток и убийств, а он не мог ничего сделать по своей воле. Вся жизнь была как сплошной транс. Но однажды, будучи поверженным демонами Бездны, на грани жизни и смерти, Джек смог разорвать связь с бывшими хозяевами, выйдя на Тропу.

Выгода от событий прошлого:

- + репутация +1 в любом Слое (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна);
- + средний бонус (+4) против любых одурманивающих эффектов.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Каменный дух» - малый бонус (+2) на любые броски против мистического влияния.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д8		Интеллект д6		Харизма д6	
Координация		Эрудиция д4		Воля д4	
д6		Чутье д6		Нити д6	
Скорость д8					

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)

Грех: Хаос Ψ (эмоции)

Тайна: Пути бездны неисповедимы Ω (знания)

> Просто учтите.

Родина: Внешний Слой, Мир Миров, где царит постапокалипсис; Дух: Спящий

Раса: Блик (Смерть - Потрошитель; Средоточие - Тело)

Искра Жизни: Гневная (скрыта в солдатских жетонах)

Архетип: Химера

Класс: Сплэйсер

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Ближний бой (Тело+Чутье) +4 □□□

Основные навыки:

Уворот (Скорость+Интеллект) +4 □□□, Запугивание (Тело+Интеллект) +5 □□□

Вторичные навыки:

Изгнать (Воля+Интеллект) +4 □□□□, Выдержка (Интеллект+Воля) +3 □□□□,

Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +2 □□□□.

Специализация: безоружный бой;

Направленность: атака в ближнем бою.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Собиратель душ**» - убивая неигрового персонажа, восстановить 1 психики и 1#.

2) «**Переформирование: Эфирный хищник**» - сколько шагов в Интеллекте, столько частей тела изменить на животные аналоги. Руки – природное оружие на 3* на Тело+д8, ноги – малый бонус (+2) на маневры, голова – малый бонус (+2) на восприятие, торс – малый бонус (+2) на выносливость.

3) «**Внутренние пространства**» - 5 ячеек веса внутри персонажа. Извлекать или прятать предметы за 3*.

4) «**Отработка**» - раз в столкновение за 7* поглотить тело умирающего, чтобы восстановить бросок Тела Вдохновения и бросок Нитей хитов.

5) «**Трюкач**» - можно провести до 3 простых действий (не атаки и не обычной ходьбы) с половиной стоимости в *.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 28: 14 регулярных и 14 критических _____

Адреналин: д8 _____

Психика: 10; _____

Действия: 14 _____

Вдохновение: 11; _____

Защита: 9/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Выживший I (хиты +5, уже учтено), Шаги I (Трюкач), Кинжалы I (Танто), Пистолеты I (Макаров), Клинки (короткий меч), Доспехи I (Легкие).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, 3 тира

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)

Короткий меч (5*, дб+Скорость повреждений, вес 2);

Танто (4*, д4+Навык повреждений, вес 1, короткое)

Макаров (6*, 3д6 повреждений, дальность 20+д12, обойма 8, перезарядка 5* вес 2), патроны 25

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Адреналиновый запас**» - раз в столкновение поднять значение дайса адреналина на 1 шаг.

2) «**Грань Гнева**» - дайс адреналина можно добавлять бонусом к атаке в размере половины выброшенного значения (округлять вниз) ИЛИ для маневров.

3) «**Штурм III**» - раз в ход за физическое действие, снижение @ на 1 заряд и за 3# получить +3 как бонус к атаке.

4) «**Распорка**» - Нить, за каждые 4+ в Интеллект+Скорость нанести дб дополнительных повреждений в атаке, либо в два раза больше, если вы повреждаете не Нитевый предмет. Атака вызывает бросок на травму, даже если кубиков эффекта не было. Силу можно применить раз в бой за каждые 3+ в Тело+Чутье.

5) «**Сечение**» - Нить, за 5# вы получаете кубик Харизмы бонусом к повреждению с ближайшей атаки.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 4@ и 4#, то получаешь +4 к атаке.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 5@ и 5#, то получаешь +5 к атаке.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +3.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +3, вы получаете силу «Самоистязание» - за физическое действие и 5# нанести себе д4 повреждения. Сколько повреждений нанесли, столько целей рядом с вами получает малый штраф к защите и броскам восприятия. Вы считаетесь не в ближнем бою с этими целями.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +3

Холлоу

Холлоу – дитя войны, из нищей семьи. Рожденный на осколках былой цивилизации, он видел лишь убийства и непрекращающуюся войну. Даже когда мир погрузился в тишину, и в живых остались лишь самые крупные страны, а над миром возшла Красная луна, не заходящая ни днем, ни ночью, люди продолжали взывать к своим богам и убивать ради них. Являясь снайпером империи-победителя, Холлоу очень хорошо знал свое дело: прицелился, затаил дыхание, нажал на курок. И однажды прицелились в него. После ранения Холлоу погрузился в темный омут расколовшегося сознания. Он был овощем в хосписе для ветеранов. Там-то к нему и обратился его внутренний демон, иннер. Вместе они стали чем-то большим. Отдав свое тело в руки истинного дьявола, Холлоу стал по-настоящему пустым, даже опустошенным. Лишь демон теперь наполняет его. И стрельба – смысл жизни.

Выгода от событий прошлого:

- + «неадекватность» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом;
- + средний бонус (+4), чтобы затаиться, а также чтобы почувствовать потустороннее;
- + репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Мысленный барьер» - все аномалии и мистические ловушки получают средний штраф (-4) на действия по вам.

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д6		Интеллект д6		Харизма д4	
Координация д10		Эрудиция д6		Воля д4	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Меценат Δ (действия)

Грех: Тирания Ω (знания)

Тайна: Вендетта Δ (действия)

> Просто учтите.

Родина: Внешний Слой, Аномалия, где после Третьей мировой возшла Красная луна и царят религиозные секты, а мир разделен на зоны; Дух: Спящий

Раса: Дуал (Слой - Внешний; Иннер - Поборник).

Искра Жизни: Путевая (скрыта в кулоне).

Архетип: Гало; Класс: Латник.

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Дальний бой (Координация+Чутье) +5 □□□;

Основные навыки:

Концентрация (Скорость+Воля) +3 □□□, Атлетика (Тело+Эрудиция) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Дипломатия (Интеллект+Харизма) +3 □□□□,

Технологические знания (Координация+Интеллект) + 5 □□□□,

Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +2 □□□□;

Специализация: винтовки;

Направленность: стрельба.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Фома неверующий**» - малый бонус (+2) на все проверки шока от мистических воздействий.

2) «**Тысяча ступеней III**» - делая проверку маневра, кинуть кубики дважды, и выбрать наилучший результат, при этом можно делать две таких проверки, сложив дистанцию прыжка. Упав с высоты, получите только половину повреждений.

3) «**Нитевая Грация**» - в столкновении можно применить столько Нитевых классовых сил без траты #, сколько + в Координации.

4) «**Танец битвы**» - раз в столкновение, получив кубик эффекта на атаку, отказаться от него и немедленно закончить комбу, чтобы восстановить бросок Харизмы #.

5) «**Ордо Штормов**» – заклинания Молнии и Зноби являются классовыми и их можно использовать как часть комбы.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 10; _____

Действия: 12 _____

Вдохновение: 12; _____

Защита: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Тьма I (Ночь), Клинки (мачете), Доспехи I (легкие), Покой I (Глаз земли), Молния I (Разряд), Арбалеты (ручной).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевой хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельская ноша (на 3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, зажигалка, веревка, 5 тиров, 3 у.е

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)

Мачете (5*, дб+Координация повреждений, вес 3);

Ручной арбалет (5*, 2дб+2 повреждений, дальность 5+д12, обойма 1, перезарядка 4* вес 1), болты 25

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Вне стен своих**» - съев яйцо ангела в начале дня, персонаж может призывать свою копию за 3*.

Двойник имеет демоническую внешность и держится час. Питье горячей колы увеличивает время прибывания на д12 и дает возможность двойнику находиться в Астрале вне поля зрения обычных людей. На время действия двойника персонаж не может пользоваться никакой мистикой, а двойник не может пользоваться боевыми навыками. В остальном оба персонажа идентичны.

2) «**Боевая адаптация**» - за каждые 3+ в Скорость+Эрудиция раз в день восстановить д12 доспешных хитов брони.

3) «**Биострата**» - классовая сила, если в Координация+Чутье есть 4+, то за 4# можно заменить один из дайсов повреждения оружия, которое персонаж держит в 2х руках, на дайс Координации.

4) «**Разряд**» - классовая сила, за 4* и 3# провести дистанционную магическую атаку, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I.

5) «**Глаз земли**» - быстрый ритуал I, сделайте бросок Нитей – половина броска обозначает километры земной поверхности, которые вы ощущаете вокруг. Это не дает прямую видимость, но позволяет сделать проверку восприятия без штрафов.

6) «**Ночь**» - за 4* и 3# создать зону плохой видимости в радиусе максимума Нитей. Держится бросок Интеллекта ходов.

7) «**Грань Странствий**» - за д6# передвинуться на д6 клеток или получить бонус д6 к восприятию.

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно бегать по ровным не скользким стенам как по обычной земле.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно ходить через клетки одного противника в раунд.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Дальний бой, хиты +4, вы получаете силу «Самозаживление» - ритуал I, Нитевый, избавьтесь от одной травмы за каждые 5+ в Тело+Нити.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +4.

Мистер Рок

Мистеры, являются стражами порядка на Тропах. Некоторые из них когда-то сами были жуткими колдунами и ведьмами. Но теперь их призвали к ответственности, а вместо очищающего огня Инквизиции им даровано клеймо на душу. Их позывные всегда связаны с рок-исполнителями – это традиция. Рок помнит лишь то, что он когда-то был примерным сыном обычной семьи архитекторов. Но что-то затянуло его дух в мир призраков, и, пока он пытался выбраться, тело умерло. Единственным спасением из мира страха и кошмаров стало обращение других Мистеров. Рок заслужил право стать одним из них из-за долгой истории противостояние умершим... силой духа, обезумевшего от страха. По сути тот мальчик давно уже мертв, но живо его безумие. Это его научило взаимодействовать как с мертвыми, так и с живыми. Рок – безумие воплоти, дух чести и правосудия, но вместе с этим страха и хаоса.

Выгода от событий прошлого:

- + малый бонус (+2) на все броски против призраков;
- + «присиупы страха» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом;
- + репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Одной ногой, одной Тропой» - рассчитывая путь по Тропе, вы можете использовать на один этаж больше, чем это позволяет базовый уровень.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс.

Добродетель: Учитель Ω (знания).

Грех: На дне бутылки Ψ (эмоции).

Тайна: Неприязнь Ψ (эмоции).

Физическая	Смещен?	Ментальная	Смещен?	Духовная	Смещен?
Тело д6		Интеллект д4		Харизма д10	
Координация д4		Эрудиция д6		Воля д6	
Скорость д6		Чутье д6		Нити д6	

> Просто учтите.

Родина: Бездна миров, дух Астрала; Дух: Утраченный.

Раса: Кадавр (Рай и Ад - Ад; Ночной Зов – Ария Авеля).

Искра Жизни: Мудрости (скрыта в записной книжке).

Архетип: Мистер; Класс: Паладин.

> Какие статьи кидать и на что:

Ведущий навык:

Ближний бой (Тело+Эрудиция) +5 □□□;

Основные навыки:

Дипломатия (Харизма+Интеллект) +3 □□□, Энергии (Нити+Координация) +4 □□□;

Вторичные навыки:

Выдержка (Интеллект+Воля) +2 □□□□, Зов (Харизма+Эрудиция) +3 □□□□,

Спиритизм (Харизма+Чутье) +3 □□□□;

Малые навыки:

Печать (Нити+Эрудиция) +1 □□□□□, Экзорцизм (Воля+Интеллект) +1 □□□□□.

Специализация: Блокирование;

Направленность: парирование в ближнем бою.

> Это желательно помнить – пригодится:

1) «**Познавший страдания**» - раз в ход можно перекинуть любую проверку шока или навыка его заменяющий.

2) «**Знак Древних**» - к персонажу относятся с почтением силы правопорядка и Семьи на Тропах. Раз в час персонаж восстанавливает бросок Тела Вдохновения (#) когда становится целью мистических сил (не Знаков).

3) «**Глаз Истины**» - Эрудиция заменяет один из кубиков восприятия, инициативы и шока реакции. Персонаж может видеть Астрал одновременно с реальным миром без каких-либо проверок.

4) «**Рука Правосудия**» - первая атака и попадание в Столкновении игнорирует любые прикрытия, Барьеры или статусы. Голыми руками персонаж может коснуться призрака в Астрале.

5) «**Обязанности**» - Трибунал или Семейство может обратиться с заданием.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты: 22 - 11 регулярных и 11 критических _____

Адреналин: д4 _____

Психика: 11; _____

Действия: 10 _____

Вдохновение: 18; _____

Защита: 8/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Солнце I (День, Луч), Доспех I (Тяжелый, щит), Клинки (Кортик), Тропоход (# увеличено один раз).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, фонарь, Нитевый проводник, веревка, длань призрака (2шт), 4 тира.

Тяжелый доспех (доспешные хиты 60, барьер 10, вес 4, средний штраф (-4) на маневры, тяжесть I)

Малый щит (доспешные хиты +15, Барьер +5, вес 1, малый штраф на маневры);

Кортик (5*, д6+Тело повреждений, вес 3).

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

1) «**Круговорот**» - Раз в бой, когда враг бросил кубики на повреждения, вы игнорируете один из этих кубиков, восстанавливая его значения хитов любому товарищу рядом с вами.

2) «**Грань Мудрости**» - за 3 повреждения психике передвиньтесь на дб клеток или получите бонусом дб к проверке знания (Грани можно применять только раз в ход).

3) «**Ноосфера III**» - раз в час за 3# вы погружаете сознание в Ид. В таком состоянии вы ослеплены и если бежите, то сила не дает бонусов. За каждый ранг силы вы «подключаетесь» к сознанию человека в дистанции максимума Нитей*10. Цели объединяются в конгломерат, выдавая информацию на ваши вопросы как есть в их голове. Также за каждый ранг силы можно узнавать информацию о предмете, словно у вас прямой доступ к сети Интернет. За каждый ранг силы ДМ отвечает на вопрос о предмете да/нет.

4) «**Призрение**» - за 4# в социальном столкновении улучшить отношения на шаг за каждые 3+ в Харизма+Чутье, а в боевом столкновении восстановить касанием (физическое действие) дб хитов за каждые 5+ в Скорость+Нити.

5) «**Связь Знаков**» - Нить, за действие характера и 4# (каждый ход еще 1#) выбрать цель в пределах максимума Харизмы. Цель получает малый штраф (-2) на все атаки не по персонажу. Если все же атакует не его, то персонаж наносит цели Тело повреждений. То же самое, если цель выйдет за пределы действия силы.

6) «**День**» - за 3* и 2# выбрать клетку в пределах максимума Нитей, которая будет светиться 12 минут на столько клеток, сколько ваш максимум в Нитях.

7) «**Луч**» - за 4* и 2# магическая атака дальнего боя. На попадание дб+Нити урона. Все штрафы от прикрытий на градацию ниже.

ВАЖНО! с предметами, с которыми тренирован персонаж, можно сражаться по шоку тела (ближний бой), духа (магический бой) или реакции (дальний бой).

Если базовый опыт равен 100...

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если базовый опыт равен 200...

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350...

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если классовый уровень повышен до 2го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

Если классовый уровень повышен до 3го...

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «Спаси и сохрани» - за физическое действие, 4# и уменьшения порога адреналина на 2@, если друг потерял сознание в прошлом ходу, переместиться к нему на бросок Харизмы клеток за каждые 4+ в Скорость+Харизма. Если добежали, то исцелите цель на половину пройденного пути.

Если классовый уровень повышен до 4го...

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому статусу, хиты +5.

[illegible]

Ухудшение ситуации:

Стабилизация ситуации:

Грань тьмы:
Эпицентр страха

Участники: _____

Решения:

Грань света:
Центр событий

Триггеры:

Цели:

Места и явления:

Встречные персонажи:

Побочные задания:

Теневая деятельность и скрытые персонажи:

Общая информация о партии	Общая информация о командном Приюте	Комната персонажа:	Комната персонажа:
Место положения Приюта на Тропе:	Количество жильцов:	Тип:	Тип:
	Количество комнат:	Способность:	Способность:
	Количество выходов:		
Слой рядом:	Общая стилистика помещения:	Описание:	Описание:
Путевые отметки:		Оставленные вещи:	Оставленные вещи:
Доступные этажи:			
Комната персонажа:	Комната персонажа:	Комната персонажа:	Комната персонажа:
Тип:	Тип:	Тип:	Тип:
Способность:	Способность:	Способность:	Способность:
Описание:	Описание:	Описание:	Описание:
Оставленные вещи:	Оставленные вещи:	Оставленные вещи:	Оставленные вещи:

Отметки на общей стене объявлений и вещи в коридорах Приюта, оставленные персонажами:



"Сибирь"

ознакомительный сценарий

для начинающих

Написанный далее сценарий – довольно специфичный. Он был придуман очень давно, году в 2008м, когда про «Интегри» не было и разговоров. Он не идеален с точки зрения геймдизайна, но проверен временем и довольно хорошо отражает потустороннюю суть Тропы. В своей основе он содержал идею о том, что сами игроки оказываются на месте персонажей. Иными словами, надо было сделать героев максимально похожими на себя и в игре делать заявки действий словно сам игрок оказался в описываемом окружении. Поскольку сейчас вы держите в руках «быстрый старт», а значит сокращенные правила, создать своего персонажа самому у вас не выйдет, используйте заранее приготовленных.

Игра начинается в путешествия по железной дороге, и в этом смысле вы можете решить сыграть за людей, которые ничего не знают или не помнят о Тропе. В таком случае раскрывайте персонажей полностью: сначала навыки (не мистические), потом особенности и мистические навыки, а затем и силы, соответственно этапам игры.

С другой стороны, герои могут отправиться на поезде-призраке прямо уже на Тропе, оказавшись в очередном приключении по собственной воле. Выбирать только вам, берите любой понравившийся вариант и обрисуйте красками своего воображения.

По ходу игры перед героями должен вставать тяжелый моральный выбор – это основная фишка сюжета, ведь в итоге Тропа будет судить героев по балансу совершенных геройств и злодеяний. И в этом смысле ДМу советуется быть максимально субъективным. Помните: Тропа – это ВЫ.

Часть 1 – Е.А.М.Е.

Завязка: персонажи отправившиеся зачем-то поздней осенью на поезде в путь (по обстоятельствам выбрать причину). Ничего необычного. Они грузятся в вагон, проводят весёлый вечер, наконец, засыпают. Ничто не предвещает опасности. Во сне им видится холод и лёд. И именно с этими чувствами их приключение начинается.

Основная идея: игровой модуль относительно линеен, т.к. развивается по схеме, расписанной далее. Всё начинается на Зоне-25, и, в зависимости от выбора игроков, переходит по рельсам сюжета.

Герои, сами того не зная, вторгаются в царство призраков, которые постепенно начинают преследовать персонажей в каждой локации.

Полтергейст

Уровень 5, класс: знаток I

Физический атрибут +

Ментальный атрибут 3+

Характер 2+

Хиты: 14/14; Вдохновение: 12; Действия: 6

Специальные правила: Бездушный; защита от физурона II; Тренировки: Пси I; Истинная форма.

Истинная форма: полтергейст абсолютно невидим и не имеет какой-либо физической формы. Он перемещается между пространствами строения, в котором находится, издавая при этом жуткий стук по стенам. Атакует исключительно пси-силами.

Телекинетический удар (3*) атака 3д6 урон 2д6

Черноводск: игра начинается в вагоне, в котором ехали персонажи. Утром они обнаруживают, что стоят посреди заснеженной пустоши. Их вагон – единственный объект на припорошённых снегом рельсах. В вагоне кроме них никого. Сам вагон словно только что с конвейера, даже ещё не покрашен. Единственное, что осталось прежним – их купе, но и его вскоре начинают «поедать» призраки, заполняя могильным холодом.

Рядом с вагоном есть заснеженный знак, указывающий на **Зону-25**. Под толщей снега осколки былой

станции на этом месте. Если копнуть, то находятся вещи гражданских и таблички «Черноводск». Всё говорит об исчезнувшем городе, его эвакуации.

Зона-25: Находится в часе ходьбы по снегу, это военная ж/д станция, опалённая взрывами и огнём. На подходах старое нерабочее минное поле. Станция сквозная, заставленная большими ящиками из дерева. В ящиках огромные колбы с мёртвыми киборгами. На ящиках набита метка **Е.А.М.Е.** (evolution anomaly material exchange).

Станция двухэтажная, поделена на две части. С одной части живёт единственный человек – старик **Камичев**, который давно уже «утонул» в маразме и не в себе, но жив. Он может дать только туманные подсказки. Между частями станции стоит монорельс – новый, продвинутый, с меткой РЖД. Открыть его можно залезши наверх и найдя аварийную панель активации, проведя проверку механики, компьютеров или удачи.

Внутри поезда теплее, чем на улице, но не жарко. Работает только автономная электроника, не хватает основной атомной батареи. Заметить это можно по диагностике, внимательности или знанию. Там же лежит толстая инструкция по установке и эксплуатации – большая сложность на изучение. Для того чтобы запустить поезд, нужно исследовать саму станцию. Без батареи поезд можно открыть только силовым образом (крайне сложно), зато там есть еда.

Станция стала жутким местом проживания одичалых мутантов-каннибалов, которые только и ждут новых противников. Единственные кого они боятся – это, как ни странно, старик Камичев, который не спрятался на станции во время последней войны (о которой, само-собой, игроки ничего не знают) и теперь единственный, кто не мутировал. Подробности о станции есть в его лачуге на станции, а также в записях смотрящего в одной из комнат на подземной части станции. На верхней части станции есть карта этажей и местности. На карте также отмечена дорога в ближайший город **Комсомольск**, который стоит между Зоной-25 и Черноводском. Идти туда необязательно, но там можно найти информацию о произошедшем (по додумке ведущего), а также вещами, побродив, например, по заводу тяжёлой техники, сразившись с зомби и мутантами. Можно сыграть с роботом-манекеном на огромном органе при заводской церкви, обнаружив там заброшенный бункер. Можно съездить на местном монорельсе в аэропорт, где выяснится, что произошла **Третья Мировая** война, а значит персонажи явно затерялись во времени и пространстве.

Основная задумка в Зоне-25: Черноводск некогда был огромным экспериментом, который поглотила неведомая потусторонняя сила. Комсомольск – заброшенный после войны город, слепок-копия в аномальной зоне между миров, заполненный призраками-теньями. Зона-25 – военная станция, проглоченная и изменённая аномалией. Все, кто прятались в ней, стали мутантами из-за проникшего в бункера газа, о чём могут говорить рисунки на стенах и дневники выживших.

Мутанты

Уровень 1, класс: головорез

Физический атрибут 3+

Ментальный атрибут +

Характер 2+

Хиты: 9/9; Вдохновение: 12; Действия: 12

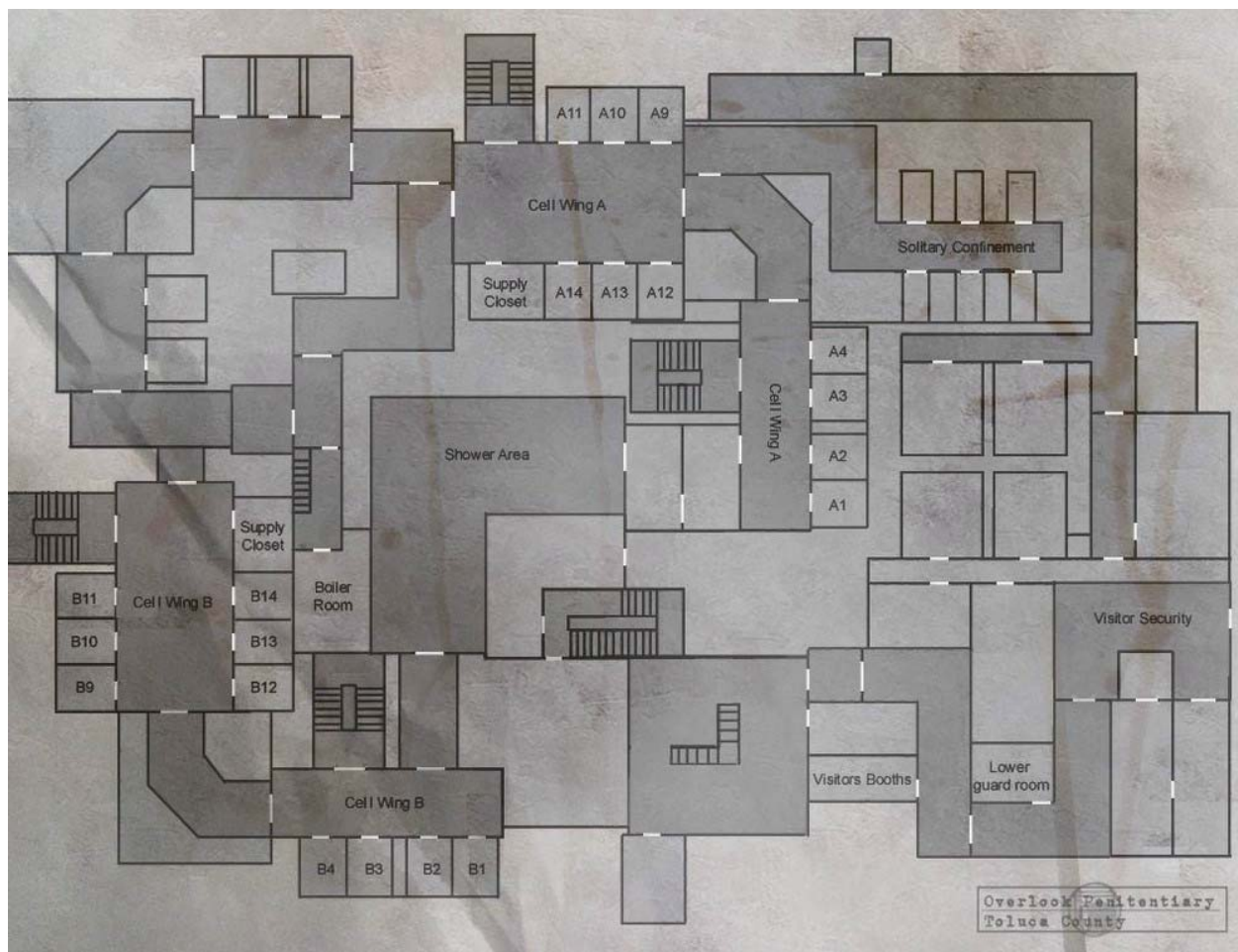
Специальные правила: Скрытая атака I, Бионт, Навыки I: ближний бой, рецидив, воровство

Инвентарь: блекджек, боевой нож, 5 тиров, возможна кожаная броня

Удар дубинкой (6*) атака 3дб+3, урон 3дб+2 +дб со спины.

Когда атомная батарея будет восстановлена, в монорельсе очнётся искусственный интеллект **Рейлли**, который попросит заправить его баки особым раствором со станции (что на самом деле атакующий газ). Если игроки решаются сделать это, то ИИ будет склонять их устранить «заразу» (мутантов). И тогда, проезжая над местом основного жительства этих мутантов, местным курортом **Алабад**, они увидят, что робот учиняет

практически геноцид мутантов, включая женщин и детей. При этом сам робот подвергнет персонажей вымогательству и опасности, поэтому от решения, что делать с этим механизмом, будет зависеть интенсивность дальнейших действий.



Как пример карта подземной части станции, взята из видеоигры “Silent Hill”.

Так или иначе, Рейлли расскажет, что его основная задача – вести офицеров и исследователей к **Арке** между механическими «скрепками» кусков аномалии, которые называются **Вратами Портала**. Только так можно добраться по его маршруту из аномалии или к самому её центру.

Часть 2: Великий университет

Баррокштадт: это следующая локация, более оживлённое место, здесь лето. Рейлли прибывает в огромный стеклянный птичий загон с парниковым эффектом, который заодно является местной станцией. Близ станции находится огромный университет, где всё выполнено в стиле величия империи начала XX века, однако всё это было возведено после Третьей Мировой войны. Везде статуи неизвестных правителей, на первом этаже целый церковный орден искажённой религии. Город окружён стеной, к которой запрещено ходить военными силами. В городе множество каналов, очистительных установок.

В местных пещерах есть проходы от станции к стене, а также множество доказательств зверств военного времени с камерами смертников и пленников.

Чтобы открыть местную оранжерею необходимо переделать особый механизм по уходу за экзотическими птицами. Там же спуск в местные пещеры и загон для птиц мутантов. Их яйца (которые птицы ревностно охраняют) нужны для весов-замка в бункер под университетом.

В бункере сломанный механизм киборга системы ракетного наведения (система «**Антиразум**»), труп, оживлённый в машине. Если его починить, то он расскажет, что по его воле это место когда-то провалилось в

аномалию. Оружие смерти устало убивать и ввергло себя и своих создателей в ад их цикла времени. Антиразум расскажет, как открыть Врата, и, что важно, о выборе дальнейшего пути. Иначе игрокам надо будет жать на рычаги наугад.

В **Университете** есть **Ректорат**, которые играют в умнейших учёных, клоня все разговоры к рационализму и человеческому началу. Но времени поговорить у них нет, т.к. завтра выпускной. И персонажи приглашены.

В эту же ночь туда привозят рабов и дикарей. Весь выпускной готовится превратиться в жуткую ночь смерти. Игрокам необходимо противостоять этим ужасам, если они затянут время побега. В самом затянутом случае их захотят сжечь, как и их поезд, по решению церкви.

Измененный сектант (жители Великого университета, погруженные в потустороннее)

Уровень 2, класс: телохранитель

Физический атрибут 3+

Ментальный атрибут +

Характер 2+

Хиты: 12/12; Вдохновение: 12; Действия: 18

Специальные правила: Хорош в ближнем бою I, Бионт, Навыки I: ближний бой, призыв, атлетика, Тренировка: Тьма I.

Инвентарь: лонгсворд, баклер, кожаная броня, 7 тиров.

Доспешные хиты: 45, Порог: 10

Лонгсворд (6*) атака 3дб+2, повреждения 3дб+4

Тьма: Ночь – за 4* и 3# наслать крошечную мглу на 6 клеток в пределах 6 клеток.

Местная **церковь** поддерживает всё это, говоря, что они отгоняют этим Зверя, хотя тут уже всё давно связано с биологическими экспериментами (мутанты тому подтверждение). Все, кто узнал или возмущался – исчезли.

Единственными **помощниками** могут стать люди-призраки, которые внезапно встречаются персонажам в самые критичные моменты. **Рэд** – девушка в красно-чёрных одеждах, ас конспирации и шпионажа. **Джен** – грустный учёный с щетиной, доктор наук. **Орьён** – улыбающийся юноша, потерявший сердце, лучший дипломат. Ведущему следует вводить эти «подсказки» в самых тупиковых ситуациях или для добавления драматизма ситуации.

Второй выбор: подходы к стене охраняются тремя патрулями по четыре человека с автоматами, но только двое сидят на самих Вратах. Если их отвлечь или уговорить/запугать, то перед персонажами окажется большая консоль по перемещению. Основная тонкость в том, что один игрок садится в кресло, подключая диоды к голове. Машина сканирует его мозг, определяя уровень безгрешности и хороших поступков (карма). Если персонаж проявил себя положительным образом в ходе игры, то Врата настраиваются на Воладинен. Если участник всю игру выбирал негативные поступки, то Врата настраиваются на Романовск. Далее остаётся только подготовить монорельс и уехать.

Часть 3: Аббатство

Дилен: последняя локация в «хорошей» концовке, где Рейлли проявляет всю свою негативную натуру бешеного ИИ, разгоняясь на максимальные обороты, готовясь врезаться в станцию, уничтожив себя и персонажей. Последним нужно придумать замкнуть, обмануть или уничтожить его. Возможно, найдётся выход, чтобы сбежать.

После чего персонажи оказываются на французском заводе роботов-кукол, которые они могли встретить ранее. Здесь врагов уже не будет, но необходимо будет правильно выстроить правильные осколки

альтернативной истории, которую узнали игроки. Осколки в виде фрески завода, раскиданы по самому заводу. Чтобы достать одну часть, необходимо пройти испытание одной из кукол. Испытания в виде задач на навыки персонажей: вскарабкаться (часть о начале войны), ползти (часть о появлении разных культов и церкви), плыть (часть об атомных ударах), отключить вентили с подачей пара в порядке 2-1-3 (часть о мутантах), спуститься по обрыву в провал (часть об аномалиях).

После сбора фресок роботы откроют проход к дрезине, на которой можно будет отправиться дальше. А после нескольких часов дороги персонажи прибывают в родной город, где узнают, что их поезд сошёл с рельс и разбился под откос горы. Всех считали умершими, но персонажи выжили – настоящее чудо. Их встречают родные и всё заканчивается.

Романовск: новая локация, пограничная северная станция, начало «плохой» концовки. Станция освобождённых каторжников, которые следят за тем, чтобы никто не проехал в аномалию далее, однако в тайне хотят сами убраться подальше, даже если это значит погружение в неизвестность. На станции есть **Жид** (продавец в местном магазине), **Кучер** (смотритритель-техник), **Сом** (помощник Кучера) и **Турка** (пьянь с ружьём, который запирается в огороженном домике под станцией) – все отъявленные негодяи с видом заключённых. Остальные жители станции не представляют опасности, однако в пяти километрах от станции есть аббатство одного из жутких послевоенных культов.

Аббатство – старое каменное здание на горе, куда можно подняться по дороге, но в основном там поднят мост, либо через боковой лифт, но там бродит мутант медведь-исполин. Медведь сразу же нападает и обладает баснословной мощью, однако на данном этапе даже потеря конечностей не является для персонажей утратой – нет ни боли, ни шока, ни смертельного порога. Проигрыш будет только в случае захвата сектантами.

Култ расположен в трёхэтажном строении типа средневекового замка. В секретной комнате в подвале находится механизм настройки Врат. Только после настройки можно будет отправляться в путь. Однако только поезд будет настроен, на него ринутся негодяи и угонят его. Персонажам можно будет пуститься за ними вслед, починив местную дрезину.

Эпилог

Сибирь: концовка игры происходит в самой глубине аномалии, в бесконечной снежной пустыне, где персонажи находят горящий упавший поезд. Сначала их монорельс (Рейлли сходит с ума и разбирается с собой и бандитами), а затем и тот самый первый поезд, на котором ехали персонажи. Там же они находят свои тела. Становится понятно, что они – лишь призраки, застрявшие в аномалии в момент катастрофы, т.к. в параллельной вселенной в этом же месте произошли схожие события. Призраки поезда окружают их, но в самый напряжённый момент находится асфальтированная дорога, которая ведёт куда-то в гору.

На горе находится обычная панельная **девяятиэтажка**, где их встречает странный гуманоид с лампой, наполненной светляками (**Элдер**). Гуманоид указывает на подъезд и ведёт пальцем на верхние этажи, крышу, а затем исчезает, буквально проходя сквозь стену. Внутри дома лестница разрушена, есть только лифт. Шанс выйти на 9м этаже 1 из 10 (лифт мистическим образом открывается на произвольном этаже). Каждый из этажей – определённая эмоция, например: 4й – любовь, 2й – предательство, 7й – удача, 9й – победа. На этих этажах игроков встречают мини-миры с соответствующей направленностью.

Чтобы выйти на **крышу**, нужно пройти через шахту лифта (которая выступает достаточно широко от лифта, чтобы сразу можно было увидеть, что там есть нормальная настенная лестница для одного человека). Но каждый новый этаж по шахте – это испытание воли для персонажей: на них с новыми силами наваливаются призраки прошлого, все встреченные персонажи, маня уйти в сторону, оступиться, вынудить их сражаться иллюзиями. Кто оступится – навсегда исчезнет в глубине этой аномалии, но кто всё стерпит, тот выкарабкается на крышу.

На крыше выживших будет ждать некий молодой человек, который объяснит то, что игроки в ходе игры могли пропустить (в виде бонуса). В дальней части есть дверь. Чтобы закончить, нужно просто её открыть. Те, кто смог справиться с испытаниями Девятиэтажки находятся в обломках поезда. Окровавленными, но живыми. Спасатели вытаскивают их из-под обломков и ведут к скорой помощи. Всё вроде закончилось, но, когда двери машины скорой помощи закрываются, персонажи видят через окно на улице того самого парня, который загадочно смотрит прямо на них, хищно улыбается, а затем растворяется в воздухе.

Послесловие

Напоследок

Это всего лишь игра!

Несмотря на то, что зачастую героями данной игры становятся люди необычные, но они все такие же смертные, как мы все. Приняв на себя одну из подобных ролей, не забывайте, что все происходящее – просто игра. Описание оккультных практик, потустороннего мира, а также всех жестоких деталей и мрачных подробностей – это лишь плод воображения, а все возможные совпадения – случайны. В погоне за атмосферой и отыгрышем вы не обязаны проводить жуткие ритуалы и искать нечистые силы. И мы вам это делать настоятельно не рекомендуем!

«Порой меня настигает такое странное чувство: будто бы я здесь не один. Словно я вообще не окружен бесконечными стенами и холодным скрежетом между этажей.

Это Искра, мой внутренний дух-хранитель пытается поддержать, утешить меня. Но я-то знаю, что нахожусь в бесконечном межпространстве, откуда нет спасения.

Хоть беги. Хоть прячься. В конце концов ты всего лишь одинокий Странник на Тропе».

«Тропы» – это маленькая жизнь. Мне никто никогда не говорил о том, что, мол, а давай по этой штуке игру замутим, как это было с другими моими старыми играми. Тропы тоже пришли ко мне в голову довольно давно, еще в 2007м, но лишь как задумка для рассказа. Они не были целым сеттингом, уникальной разработкой, не претендовали ни на что, кроме идеи, обрисованной эмоциями. Это было путешествие человека по собственным снам. Это было отражением окружающей реальности. Часть извечного размышления о том, что же скрывается (да и скрывается ли) за гранью нашего восприятия и пространства.

Но в этой истории не было ничего особенного, хотя уже тогда появились основные описания Тропы: Девятиэтажка, Семейство, Лимиты, лифт между этажей, и много другое. Шло время, появлялось все больше «а если». И в итоге захотелось провести первую игру по такому необычному окружению. Поиграть про путешествие уже умерших героев. Поразмышлять на тему межпространственных секретов, но не про банальные параллельные миры. Стали пробовать разные игровые системы, но ни одна не подошла полностью. Гнули чужие системы так и эдак. Но нигде не было идеала. И так мы подбираемся ближе непосредственно к «Интегри». Вечное путешествие Странников по мирам всегда наполнено скорбью и отчаянием. Но вместе с этим персонажи становятся настоящими героями, когда жизнь их друзей на волоске. Ведь друзья для них – вторая семья.

Путешествие по Тропе – это, в действительности, такое своеобразное темное фэнтези со своей спецификой. Частенько люди говорят мне о том, что, да, это отличная идея, напоминающая прекрасные видеоигры, книги или даже ассоциируются с музыкой. Но, оказавшись в такой мрачной и смачной атмосфере, чем же заняться персонажам?

А ответ на самом деле прост. Чем занимаются среднестатистические авантюристы в самом банальном мире магии и волшебства? Встречаются в таверне, получают задания из гильдий, зачищают подземелья. Так почему бы Странникам не заняться тем же самым, но при этом перемещаясь от подземелья к городу через иные миры!

Добавим сюда еще потустороннее окружение, изменяющиеся очертания реальностей, жутких монстров, которых породил сам Ад или воспаленный разум безумца. В таком окружении, играя за обычного смертного, перестаешь удивляться тем необычным вещам, которые он постепенно учится делать.

А самое забавное: ты начинаешь подмечать всяческие необычности в собственной жизни, словно переосмысливая все окружающее, начинаешь ценить детали своего окружения. А значит ваша игра прошла как надо.

- Денис Лобазов, ведущий автор.

КОГДА МИР В ОПАСНОСТИ... ГЕРОИ БЛИЖЕ, ЧЕМ ВЫ ДУМАЕТЕ



«Быть героем - это не профессия, а призвание. В мире, где любой значимый поступок может одинаково легко привести либо к спасению людей, либо к еще большим жертвам, ваши поступки должны быть осмысленны, верны, точны... или же вы можете просто послать все к чертям, вообразив себя героичным героем, у которого с башкой не все в порядке».

Окунитесь в мир зазорных приключений, где воображение и разговорные навыки станут вашим основным орудием. Ну, а еще игральные кубики - без них тоже никуда, конечно. У ведущего будут все возможности сделать быстрый, веселый сюжет при помощи правил, где важна не точность подсчетов, а безбашенность сюжета.

Внутри «Fantasy Quest Supreme» или же просто «Фентези Квеста» вы найдете простые правила, разработанные для новичков и подростков, 3 класса персонажей, 11 навыков у каждого класса, дюжину особенностей персонажа, дюжину приемов персонажа, конструктор предыстории, конструктор монстров, ситуативные правила, а также много чего еще.

Время игры: от 180 минут.

Количество игроков: 1 ведущий + 1-6 игроков.

Вам понадобятся: как минимум 5 обычных игровых кубиков, ручки, бумага (листы персонажей можно распечатать из конца книги), воображение, хорошее настроение.

Скачать можно в теме: https://vk.com/topic-23096688_34157092!



Что, если я скажу тебе, что мир наш не одинок?
Ты не одинок.
Что теперь ты можешь ШАГАТЬ по этим мирам.
Что множество опасностей теперь будут идти
за тобой по пятам.

Прокладывая собственную Тропу в своей жизни
после того, как вышел за грань родного мира.
Став СТРАННИКОМ.
И уйдя.